N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

192 AVRIL 2007



LA SUITE, LA VRAIE

GUILD WARS 2

GW2 : ARENA NOUS DÉVOILE TOUT !

SACRED 2 : LE JEU QUI VA VOUS EMMENER AU PARADIS

CRYSIS : REPORTAGE SUR LE FPS LE PLUS SAUVAGE

COUNTER-STRIKE : ÉTAT DES LIEUX

S.T.A.L.K.E.R. • COMMAND & CONQUER III • VANGUARD • XPLANE • joystick 192 AVRIL 2007 • 6,50 €

Numéro 192 • Avril 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT.-GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €


EA
CONRAD
CRITIQUE
SÉVÈRE
ÉLEVÉ
MOYEN
BAS
NIVEAU D'ALERTE :

Sommaire

192 AVRIL 2007

12

LE JEU DE LA COUV' Après les rumeurs, les bruits de couloir, les on-dit et autres ragots, vous saurez LA vérité sur Guild Wars 2. On a même dû se débarrasser de Fumble pour que ça reste entre vous et nous et qu'il n'y ait aucun témoin. C'est dire.

36

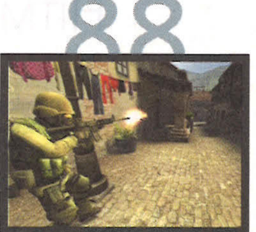
SACRED 2 Vous êtes encore en train d'user votre souris sur un hack & slash quelconque, histoire de garder la forme ? Savourez plutôt toutes les infos qu'Ascaron nous a dévoilées sur Sacred 2, ça permettra à votre mulot de respirer le temps d'une lecture.

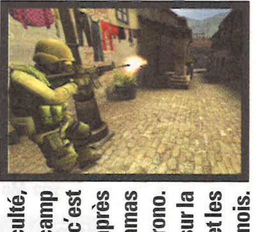
58



TESTS Entre un Command & Conquer 3 particulièrement jouissif et un S.T.A.L.K.E.R. époustouflant, il faudrait vraiment être difficile pour ne pas trouver de quoi s'éclater pendant les semaines à venir. Sinon, prenez l'avion avec X-Plane !

88





RÉSEAU Si ArmA vous pose la moindre difficulté, nous avons la solution : direction le camp militaire avec l'instructeur ffak. Bon, c'est pas des vacances, mais au moins, après ce stage, vous saurez démonter un Famas les yeux bandés en dix secondes chrono. Côté e-sport, Baldours revient sur la popularité de Counter-Strike et les résultats des plus gros tournois.

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 192 – AVRIL 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Hélène « Ashbey » Bienaimé, Jennifer Brial (maquette), David « Fnord » Calvo, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Christophe « Chris » Delpierre, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sophie Hachet (correctrice), Sébastien « Socratès » Hatton, Thomas « Ed » Huguet, Marion Jobert (maquette), Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro et Ismael « Atomic » Villéger.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

sommaire #192

Voilà un mois d'avril sous le signe de 30 millions d'amis: des tortues qui s'en mettent plein la tronche avec TMNT, un lapin et un chien dans le rôle de flics avec Sam & Max Épisode 4. Histoire de lâcher un peu les bestioles, vous pouvez retrouver Monsieur Propre qui fait le grand nettoyage de printemps dans le jeu complet du mois: Hitman 2.

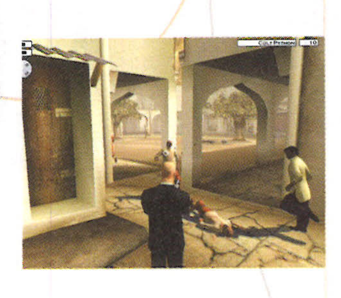
Cyd

LE JEU COMPLET

Hitman 2 : Silent Assassin

Genre: Infiltration
Développeur: Io Interactive
Éditeur/Distributeur: Eidos
Site Internet: www.hitman2.com
Config minimum: Windows 98/2000/XP, CPU 450 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée: Windows 98/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 192 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo







En résumé

Le jeu complet du mois permet d'incarner le fameux tueur au crâne chauve dans une série de missions en tout genre. Au menu des réjouissances, vous devrez vous infiltrer dans des lieux précis, examiner les déplacements des gardes et exercer votre métier – tuer – avec passion et sans remords. Afin de varier les plaisirs, Hitman 2 offre d'autres objectifs de missions que le simple repérer/tuer une cible. Vous serez amené à vous déguiser, à devenir un simple voleur pour vous emparer d'un bien ou même à jouer les bons samaritains en délivrant un otage. Tout ça, le plus discrètement possible. En début de partie, vous devrez sélectionner judicieusement le matériel – lunette de vision nocturne, bombes... qui vous facilitera la vie durant vos missions. Même s'il manque à Hitman 2 la liberté d'action dont tous les joueurs rêvent, il n'en reste pas moins un très bon jeu d'infiltration et une série devenue culte. Si vous n'aviez jamais eu l'occasion d'être dans la peau d'un tueur, voilà enfin la chance de votre vie. Évidemment, on décline toute responsabilité quant aux éventuelles vocations que cela pourrait révéler chez certains.



TMNT

Genre : Action
Développeur : Ubisoft
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet :
http://tmntgame.us.ubi.com/
Config minimum : Windows XP/Vista, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows XP/Vista, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo



En résumé

Les tortues mangeuses de pizza reviennent sous le feu des projecteurs, aussi bien au cinéma qu'en jeu vidéo. Histoire d'avoir un premier feeling avec ce nouveau jeu d'action mettant en scène les très célèbres ninjas verts, vous pouvez installer cette démo limitée dans le temps. Amusez-vous à sauter de toit en toit sous un ciel étoilé en tapant sur le crâne de quelques ennemis mal lunés ! Par contre, pour la bande-annonce du film, il faudra repasser : on ne fait pas encore dans le ciné.



Sam & Max épisode 4

Genre : Aventure
Développeur : Telltale
Éditeur/Distributeur : Telltale
Site Internet : www.telltalegames.com/samandmax/lincolnmustdie§
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Go de Ram, carte graphique 32Mo

En résumé

Sam & Max, deux détectives à poils et sans reproches, s'évertuent à résoudre une nouvelle affaire qui met en cause le président des États-Unis.
Si le troisième épisode vous avait un peu déçu, cette démo permet de tâter le terrain avant de sortir votre carte bleue pour investir dans l'épisode 4.
Sinon, pour obtenir la version complète, vous devez vous rendre sur le site officiel et débourser la modique somme de 8,95 dollars.





Les autres fichiers

LA SECTION JEUX :
Vidéo Wakfu

LA SECTION DRIVERS :
Catalyst 7.1 Windows 2000/XP
Forceware 93.71 Windows 2000/XP

LA SECTION PATCHS :
Patch 1.03220 pour Supreme Commander

LA SECTION WALLPAPERS :
Fonds d'écran
Gamewallpapers.com

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction.
De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif.
En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



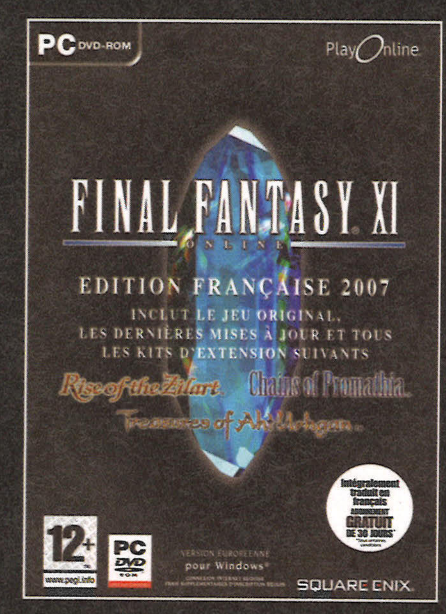
SQUARE ENIX®

REJOIGNEZ LE PLUS GRAND UNIVERS FANTASY EN LIGNE

Créez un alter-ego et rejoignez des aventuriers du monde entier pour découvrir les mystères de Vana'diel ! Explorez ses montagnes enneigées, ses jungles luxuriantes, ses déserts écrasés de soleil et bien plus encore au cours de missions et quêtes épiques. Venez découvrir l'expérience ultime du jeu de rôle en ligne dans l'univers de FINAL FANTASY®.

DISPONIBLE SUR PC ET SUR MICROSOFT XBOX 360™

INTEGRALEMENT TRADUIT EN FRANÇAIS





ABONNEMENT GRATUIT DE 30 JOURS*

*Sous certaines conditions



PC DVD-ROM





Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

En vrac

Dans votre test de Burning Crusade, que lis-je ? Un « moins » pour les grottes du temps ? Vade retro au palanoob elfe de sang qui a écrit cet article !

C'est une erreur, bien entendu. Il fallait glisser les grottes du temps dans les points positifs du jeu. C'était... euh... pour voir si vous suiviez. Ouais, voilà. Merci. Et bravo.

Vous ne voudriez pas faire des vidéos commentées de jeux ?

Thomas

Non. Et puis de toute façon, entre mes expressions belges et l'accent de Styx, à tous les coups, vous n'allez rien piger.

Bonjour, je passais juste demander si, moi aussi, je pourrais devenir rédac chef de Joy si je change le « i » de mon pseudo en « y » ?

Stix

Ah mais bien sûr ! Je vous envoie le contrat d'embauche de ce pas. Horaires du lundi au samedi, de 8 h à 20 h. 50 euros par mois, ça vous va ? Ou c'est trop ?

Bon, ça vient ?

Tous les mois, la première chose que je fais, c'est jeter un œil anxieux sur la rubrique des News. En effet, il y a un jeu que j'attends plus que tout autre, plus que SupCom, Crysis ou le papy Duke. La truffe humide et la pupille dilatée, je pars en quête d'infos sur Fallout 3 ! Mais rien, nada, nothing, à part la toute petite affiche post-E3. Même un « Joystick Adventure » aurait plus de chances de faire parler de lui (en même temps, ça se comprendrait, mais je m'égare). Alors, s'il vous plaît, ayez pitié de nous et dites-nous si on doit continuer à allumer des cierges tous les soirs en psalmodiant des incantations apocalyptiques, ou s'il faut juste prendre son mal en patience...

Cul d'oursin

Bon, alors, avant de vous répondre, j'aimerais juste lancer un circonspect... WTF c'est quoi ce pseudo ? ! Voilà, ça c'est fait. Sinon, pour Fallout 3, réjouissez-vous ! On me souffle que Bethesda va bientôt s'atteler à la tâche ! Vous me direz, depuis dix années qu'on attend le troisième opus, un an de plus ou de moins ça ne change plus grand-chose. N'empêche, le développeur affirme envoyer toutes ses petites fourmis au turbin dès qu'ils auront bouclé l'extension The Shivering Isle pour Oblivion. Ensuite, une fois qu'ils auront fini Fallout 3 (en 2015), ils passeront sur un nouveau volet de la série Elder Scrolls (prévu pour 2022). Ce qui signifie qu'ils commenceront à sortir les patchs pour leur Fallout 3 buggé jusqu'au trognon environ deux ans plus tard (en 2024, donc), après des vacances bien méritées. Voilà, vous avez leur planning pour le prochain quart de siècle, je peux difficilement faire mieux.

- Emails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Oh, ça va, je décoooonne !

Étant fan de StarGate et de World of Warcraft, je m'insurge sur le dossier Un Monde de Références du Joystick 190. En effet, il manque une référence primordiale ! Dans le Hall des Champions à HurleVent, il existe un Capitaine Karter. Avant la mise à jour de modification de l'honneur, il était accompagné du Colonnel O'Neal, qui a été délocalisé depuis.

Doubotis

Difficile d'être exhaustif quand on s'attaque aux références cachées dans World of Warcraft. Bravo donc pour cette précision de la plus haute importance sur Stargate. Sans vous, on n'y aurait probablement jamais fait gaffe, vu qu'à la rédac, personne ne mate cette daube. Encore merci !

Meestick

Je cherche toujours désespérément une Valentine ayant dans les 18 ans. Oui, je sais c'est un peu tard mais c'est pas grave... Quand on aime, on ne compte pas (et heureusement, vu ma médiocrité en cours de maths d'ailleurs). Si vous avez des adresses qui ne vous servent plus, n'hésitez pas hein !

Douboweak

Vous tombez bien. J'en ai justement une sous le coude. Envoyez donc votre prose à yavin@lamourcapoutre.com. Il n'a pas 18 ans, mais il fait très bien semblant.

Around ze weurld

Allons-y franco : le numéro du mois de mai fêtera autant mon véritable anniv que... mes dix ans tout ronds de Joy-addiction ! Que d'émois à la pensée de ce numéro 82... Pour fêter ça dans la joie et l'allégresse, figurez-vous que je viens de me taper quelques semaines de vacances dans un lieu que la décence m'empêche de vous citer ici. Bon allez, un indice tout de même : ça commence par « Ah », finit par « waii », et le premier « h » ne sert pas à rien. Bon courage pour la suite de votre vie à Levallois.

Alex

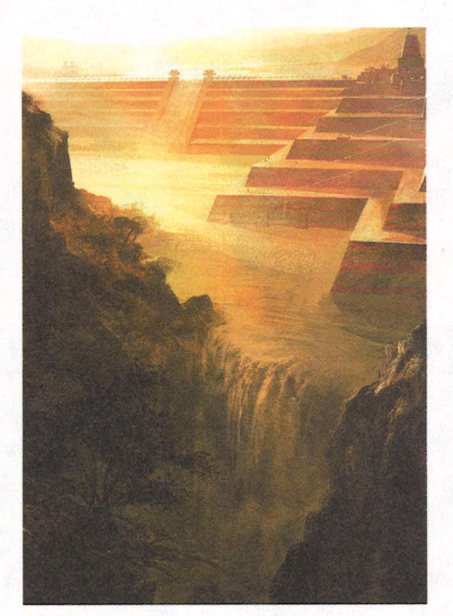
J'adore les devinettes ! Tenez, j'en ai une pour vous aussi. Ma réponse, touriste des îles, commence par « Je », se finit par « déteste » et y a un « vous » au milieu. Et puis d'abord, Yavin me signale avec justesse que nous aussi, on y est allé à Hawaii. Dans TDU. Na.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Guild Wars 2 Guild Wars 2 Guild Wars 2 Guild

Je ne devais même pas faire ce papier ! Je suis parti de Joy, moi. En vacances ! Plus là. Et puis voilà qu'ArenaNet nous propose une conférence téléphonique pour une grosse, grosse annonce. Styx écrase son cigare, on arrête les rotatives et on envoie Clark Kent prendre des photos. Bref, on garde l'option couv' dessus, au cas où. Allez, O.K., je vais le faire. Les « phone conf' » me foutent un stress pas possible et j'ai un voyage au Japon à préparer, mais plutôt crever que de laisser un scoop Guild Wars à quelqu'un d'autre. Mardi : « Allô, ici Jeff Strain et toute sa bande : on vous a déjà expliqué pourquoi on vous appelait ? » Moi, désolé, mais non, on ne m'a rien dit. Il y a eu un excès de parano entre ArenaNet, NCsoft l'éditeur et Koch Media le distributeur, je n'ai pas eu les infos de base. On rigole bien et on remet ça à jeudi. Entre-temps, je reçois quelques documents que j'étudie. Je descends du plafond, je ramasse ma mâchoire… Ça va pas être banal comme jeu de la couv'… Je vais essayer de ne pas trop vous brutaliser. Mais j'insiste : vous êtes vraiment assis ?



GWEN

Guild Wars, l'inclassable. Deux ans que je vous explique, j'espère avec succès, comment fonctionne ce jeu online de grande compétition. Deux ans qu'on vous dit que ce n'est pas vraiment un MMO. Eh bien, vous savez quoi ? Hum, comment annoncer ça… Vous êtes assis ?

GWEN



Couchez-vous

Tout d'abord, il faut savoir que Guild Wars s'arrête avec une extension nommée Eye of the North, prévue pour cet été. J'ai bien dit une extension et non un chapitre stand alone comme d'habitude. Proposé pour un peu moins cher que les jeux GW précédents, cet add-on clôt la trilogie Guild Wars en ramenant les héros en Tyrie, pour combattre les Charrs. GWEN (c'est son petit nom), offrira du contenu en masse, mais pour les personnages haut niveau uniquement. L'histoire ne permet pas la création d'un nouveau perso, et d'ailleurs, il n'y aura pas de profession supplémentaire. En échange : 150 compétences inédites, dont 50 réservé au PvE. Une dizaine de héros à collectionner, parmi lesquels on découvrira les représentants de deux nouvelles races : les Norns, genre mi-viking, mi-bêtes, 100 % féroces, et les hautains Asuras, de petites créatures plus intelligentes que vous, tout droit sortis d'une B.D. de Loisel. Notez bien, c'est important pour plus tard. Enfin, les matérialistes ne seront pas déçus d'apprendre qu'une semiremorque d'armures se renversera sur leur jeu favori. L'action se déroulera au nord d'Ascalon, sur les terres verdoyantes des Charrs (si, si, ils ne brûlent que chez les autres…) et surtout dans une tripotée de donjons (18 en tout), un gameplay d'intérieur dans lequel se lance ArenaNet. Les Norns seront une force à prendre en compte aussi, et les Asuras pourraient bien avoir besoin de héros de votre trempe pour leur venir en aide, malgré leur magie surpuissante. En fait, vous apprendrez bien vite que le vrai ennemi est autre. Il s'agit

PAR fumble

GENRE : THE NEXT STAGE
ÉDITEUR : NCSOFT
DÉVELOPPEUR : ARENANET
SORTIE PRÉVUE : 2009


Wars 2 Guild Wars 2 Guild Wars 2 Guild Wars 2 Guil
GUILD WARS 2



GWEN : Avec les Norns, difficile de savoir s'ils sont déjà transformés ou pas…

GW2



des Destroyers, une race avec un Boss pas super compréhensif. Purée, raconté comme ça, je ne vois pas trop ce qui le différencie d'un épisode normal, si ce n'est le manque de nouvelles professions. Ah, j'oubliais presque : GWEN introduit le Hall of Monuments. Ce lieu très personnel affichera toutes vos prouesses et vos exploits cumulés durant la trilogie Guild Wars. Mais le but n'est pas uniquement de se la péter en y organisant des « cocktails parties ». Chaque « monument », comme ArenaNet les appelle, débloquera des compagnons, des minipets, des fringues, des armes ou des armures absolument introuvables autrement. Mais pas pour votre personnage Guild Wars… Pour votre futur perso Guild Wars 2. Si c'est pas malin, ça.



GWEN
Drôle de bestiole, probablement de la famille des Destroyers.

Boulonnez-vous au sol

Il est donc clair que cette extension qui sortira pour l'été 2007 fait office de fin pour la saga Guild Wars et de pont vers le nouveau Guild Wars 2 tout neuf prévu pour 2009 ? Pas pour tout de suite, la bêta devant commencer en 2008. Ce qu'il faut savoir maintenant, c'est que GW2 sera un MMORPG persistant normal. Non, ne forcez pas, vous allez vous faire mal. Ah dommage, elle était jolie cette chemise… Et arrêtez de baver s'il vous plaît. Laissez-moi rassurer ce regard confus avec mes douces explications. GW2 se déroule plusieurs centaines d'années après GW1. Nous sommes en Tyrie et cinq races cohabitent avec plus ou moins d'entrain : les humains, les Norns, les Charrs, les Asuras et les Sylvaris. Je n'ai pas encore parlé de ces derniers, mais c'est simple : elfes, sauce ArenaNet. Donc sans oreilles pointues et largement plus sympa ; le reste est identique : magie, habileté et légumes verts au programme. N'empêche, quand on voit l'artwork de la petite Sylvari là… ça donne envie de mieux les connaître. En tout cas, chaque race possède des pouvoirs spéciaux. Celui des Norns, par exemple, est de se transformer en bête. Et pas spécialement en castor ou en écureuil. Plutôt en ours balèze. Bon, je me la pète avec mon « par exemple », mais je ne connais pas les pouvoirs des autres,

GWEN
Voici le Hall of Monuments, l'endroit qu'il faudra remplir de souvenirs d'aventure dans Guild Wars, afin de gagner des bonus dans GW2.





GW2

hein. Évidemment, un grand méchant vient mettre le souk là-dedans, ce qui force tout le monde à tolérer son voisin le temps de sauver leur peau. Eh non, il ne s'agit pas du retour des Destroyers. Mais notez que votre combat contre ceux-ci dans GWEN vous donnera les premiers éléments sur la menace à venir dans GW2.

Mondes Persistants

Oui, j'ai bien dit persistant. Chaque serveur (appelés « Worlds », Mondes, non je ne fais pas de la pub pour mon nouveau job) sera divisé en grandes zones et fini les instances ! Enfin presque, on y trouvera toujours des donjons privés. Il y aura même des copies instanciées de zone pour les plus asociaux. En fait, ArenaNet souhaitait s'ouvrir de nouveaux horizons : plus d'interactions avec le décor, possibilité de nager, de sauter (mais pas de montures à la sortie). Surtout ils voulaient mettre en place une grande variété « d'Events », d'événements scénarisés, pour que les joueurs s'amusent où qu'ils aillent. Chaque événement peut se résoudre de différentes façons et en provoquer d'autres dans la foulée selon les réactions des joueurs. L'exemple donné est celui d'une attaque de dragon : pas de problème, vous et votre groupe passiez par là, il suffit d'actionner ces balistes et boum, plus de dragon. Ou alors, vous êtes manchot et le dragon reste pour péter un pont. Maintenant, il faudra escorter les charpentiers venus réparer les dégâts, contre les bandits voleurs de bois qui traînent dans la forêt alentour. Ou plutôt dans le désert alentour, sinon c'est bizarre, des bandits qui volent du bois. Et c'est ainsi, à coups d'events, de raids et de quêtes scénarisées, développant plusieurs histoires parallèles, que les joyeux joueurs de GW2 grimperont du niveau 1 au niveau, disons... 150, environ.

Pour fêter ça : un minipet offert !

Eh oui, on sait que vous êtes accro aux petits familiers Guild Wars alors ArenaNet, NCsoft et Koch Media sont partis à la chasse pour vous en rapporter plein. Bon, désolé, ils ne sont pas dans ce numéro, mais dans le prochain Joy (n° 193, mai 07). En revanche, une fois que vous aurez le code, aucune quête n'est à effectuer pour récupérer votre minipet. C'est direct. Vous savez ce qui vous reste à faire le mois prochain.



GW2
Les Asuras ont quitté les profondeurs de la terre qu'ils habitaient, chassés par les Destroyers, et colonisent maintenant les Côtes Ternies, près de la jungle de Maguuma.

GW2
Différents modèles de Charrs. Ça va, ils ont l'air assez brutaux pour plairent à la communauté comme race jouable.



Mutation de mécanismes

Oui, adieu le 20 fatidique. Bientôt, devenir surpuissant dans Guild Wars, ce sera possible. ArenaNet promet de nouvelles pièces d'équipement (peut-être une douzaine au total, pas encore sûr), et un système d'armes et d'armures moins étriqué pour habiller toutes les professions et toutes les races. À ce propos, rien n'est décidé sur les classes de personnages disponibles à la sortie de GW2 : « On est à peu près sûr qu'on aura un guerrier ! » Et pour finir, par-



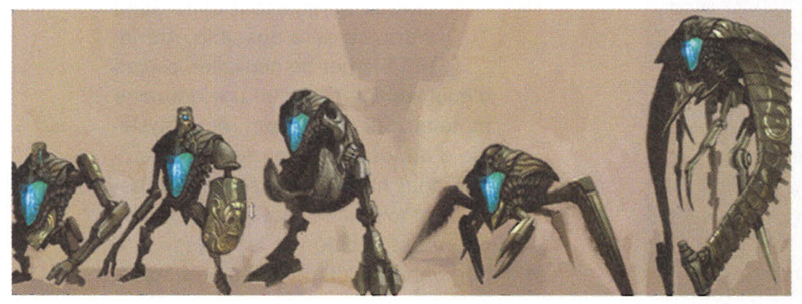
GW2



GW2

lons compétences : « moins que maintenant, mais autant qu'à la sortie de Guild Wars ». Il est évident qu'ArenaNet ne bazarde pas tout son gameplay avec la transition du monde instancié vers le persistant. GW sera toujours une affaire de « skills », avec peut-être un poil moins de complexité et un peu plus de glamour. Quand les docs annoncent des effets orientés « action », on flippe un peu, mais en fait les développeurs pensent avant tout au dynamisme des combats. Le système de base reste un RPG, mais les mouvements de votre personnage et ses placements seront plus importants. On peut donc s'attendre à des animations et des explosions de shaders qui refléteront encore mieux les actions des joueurs à l'écran. Pour finir avec le PvE, je vais répondre à l'éternelle question du MMO : groupe ou solo ? ArenaNet espère bien contenter tout le monde, avec des mécanismes qui s'adapteront au challenge (ex : un joueur seul « pullera » un seul monstre là où un groupe en attirera plusieurs d'un coup), mais aussi avec des PNJ « compagnons » que vous pourrez embarquer dans vos aventures. Encore plus tordu : si vous n'aimez pas gérer un compagnon, et préférez jouer solo de chez solo, vous pourrez toujours le brader contre des « buffs » supplémentaires. Il y en aura vraiment pour tous les goûts dans GW2 !

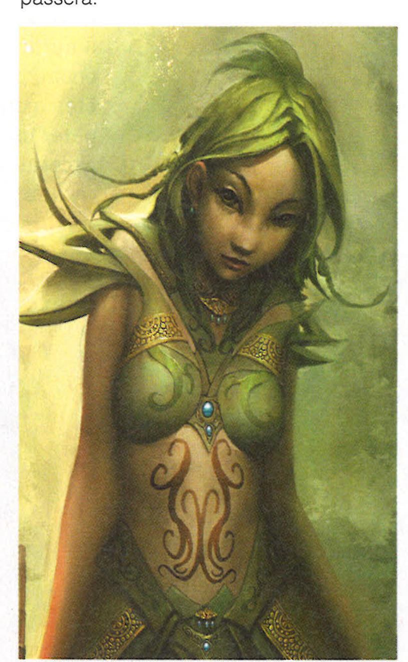
GW2 Je ne connais pas ces monstres, mais je suppose qu'il s'agit de la famille des gros ennemis dans Guild Wars 2.



Terre de PvP

Une expérience PvE sublimée par l'introduction de la persistance dans GW, voilà ce que désire ArenaNet. Mais quid du PvP ? Après tout, les affrontements entre joueurs, du match amical à la conquête de territoire en passant par les tournois internationaux, étaient le sel de Guild Wars. Eh bien rassurez-vous, ils resteront un élément primordial de GW2, avec en plus une dimension globale vraiment particulière. Tout d'abord, vous pourrez toujours entretenir la haine inter-guildienne à grand coup de batailles rangées sur votre propre Monde. C'est sain, et ça fait plaisir. Mais pour les grandes manœuvres, il faudra se diriger vers un autre monde : les Brumes (les Mists... traduction perso et non officielle). Les Brumes sont des serveurs à part, entièrement voués au PvP entre joueurs venus de plusieurs Mondes différents. On y débarque en

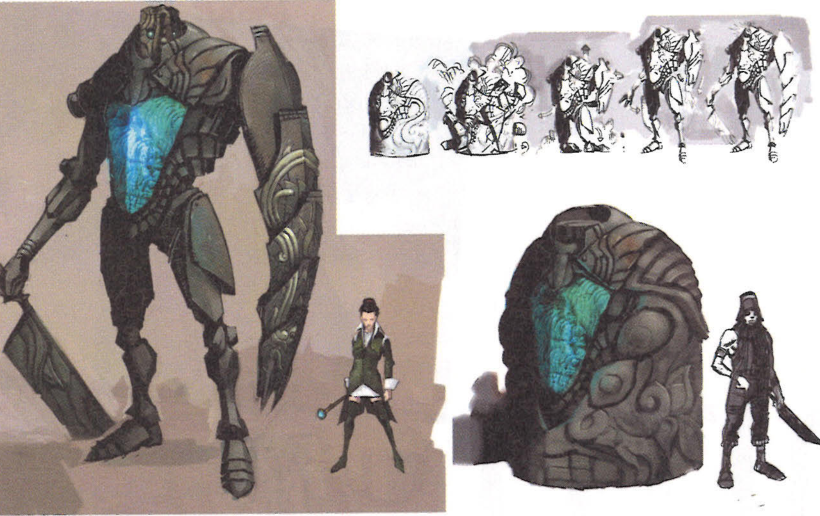
GW2
Les Sylvaris sont une race jeune du nouvel Âge de la Tyrie. Ils abordent la vie avec « curiosité, joie et spontanéité ». Quelques dérouillées en PvP et ça leur passera.





bande organisée pour des attaques stratégiques importantes, ou en petit groupe, voire en solo, pour occuper un poste ou effectuer une tâche ici et là. En effet, les Brumes seront divisées en nombreux territoires qu'il faudra conquérir, avec une bonne part de gestion de ressource, de défense de lignes d'approvisionnements et de protection d'avant-postes. Cette facilité à entrer et sortir du Monde PvP est liée à leur technologie de stockage des personnages. Contrairement à un MMO classique, GW2 permettra aux joueurs de changer de Monde à volonté !





GW2



GW2

Et c'est gratuit

GW2 profitera bien entendu d'un nouveau moteur 3D. Ou plutôt une « sérieuse upgrade » du moteur existant. C'est pourquoi nous faisons ce jeu de la couv' sans screenshots : il est encore trop tôt pour en avoir. Remarquez, vu la qualité des artworks, c'est tout aussi agréable de n'avoir que ça. Perso, vous le savez, je suis complètement fan de la direction artistique d'ArenaNet. Je m'imagine, sans peine, en train de me balader dans ces décors persistants avec de grands yeux ébahis. Si si, je suis déjà comme ça sur Guild Wars, à m'extasier à chaque nouvelle carte. Et mes yeux sont ébahis s'ils veulent, ma bouche n'a pas le monopole. Mais l'annonce la plus importante, c'est qu'il n'y aura toujours pas d'abonnement pour Guild Wars 2. Non, pas de mensualité, juste une boîte à payer. Eh oui ! Il est probable que les extensions payantes débarqueront assez vite, mais au moins on peut faire confiance à ArenaNet pour fournir du contenu régulièrement. Je sais, toutes ces annonces ont de quoi faire peur. Mais Jeff Strain tient à rassurer tout le monde : pas question de trahir l'esprit de Guild Wars, juste d'élargir les possibilités de leur terrain de jeu. On connaît leurs exigences en termes de qualité pour leurs produits. C'est donc avec impatience qu'on attend de pouvoir poser le premier pied dans le nouvel univers persistant de Guild Wars 2.



GW2
Marrant, on commence à reconnaître certains artistes d'ArenaNet par leur vision de l'architecture.



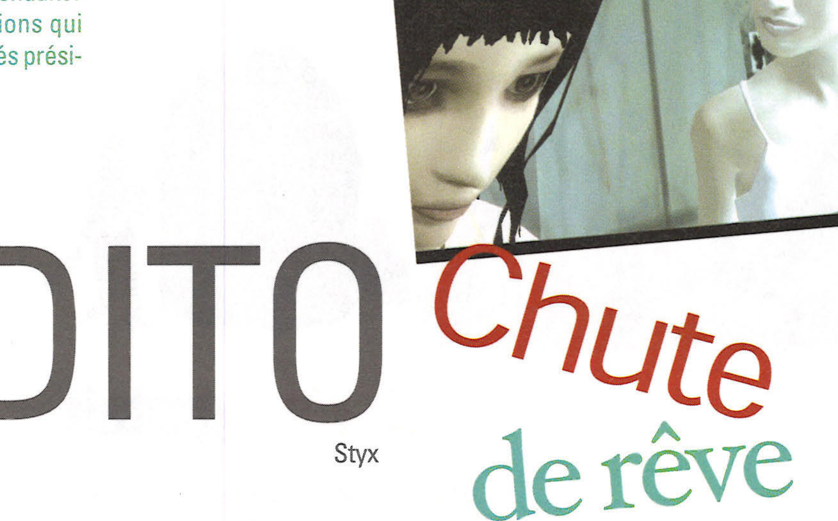
Air Lose.

Suite aux plaintes de passagers superstitieux, la compagnie aérienne belge Brussels Airlines a finalement décidé d'ajouter une quatorzième pastille au gros B rouge qui lui sert de logo. Il ne leur reste plus maintenant qu'à interdire à Faskil de prendre leurs vols et tout devrait désormais se dérouler sans embûche.

DITO

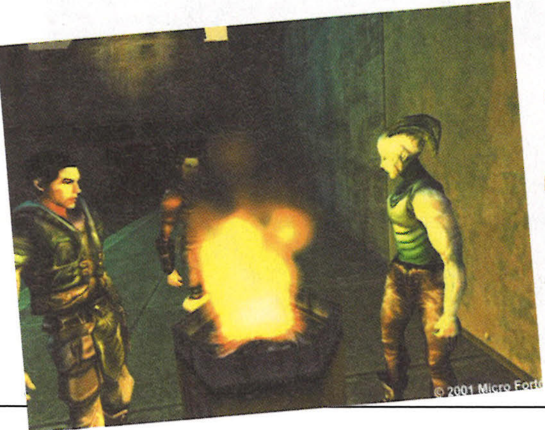
Alors, de quoi peut-on parler d'intéressant entre mars et avril, mois creux s'il en est ? De la sortie de S.T.A.L.K.E.R. qui, contre toute attente, a bien fini par voir le jour, et même à devenir un vrai bon jeu ? De la Game Developpers Conference où l'on a envoyé Faskil (au sommet de sa chance) dénicher le meilleur du jeu indépendant ? De Yavin qui me speede pour rendre l'édito ? Des élections qui approchent et de l'absence totale d'intérêt de nos bien-aimés présidentiables concernant la filière jeu vidéo en France, qui représente quand même un bon paquet d'emplois ? De la nécessité de s'exiler dans les sweatshops, pardon les campus de programmation, canadiens (voire chinois ou indiens) si l'on souhaite vivre de sa passion où l'on veut mais pas dans l'Hexagone ? De la sortie prochaine de la PS3, qui ne va pas changer grand-chose à la face du monde ludique si ce n'est une étiquette rendant bon marché nos cartes DirectX 10 ? Non vraiment pas grand-chose à raconter, hormis tirer un sincère coup de chapeau à Arena.Net qui, en rendant bientôt gratuit un MMO de très haute qualité, risque d'ébranler les plans bien huilés de certains. L'essentiel est que l'on s'y retrouve : personnellement, moins je paye, mieux je me porte. Eh non, je ne suis pas radin ! Jouer sans compter, c'est encore ce qu'il nous reste de meilleur sur notre plate-forme. Sinon, le 21 avril, pensez à faire un break entre deux instances ou deathmatch, y a un truc à faire IRL qui va affecter votre vie quotidienne pendant les cinq prochaines années. Et je ne parle pas de Burning Crusade…

Styx



Chute de rêve

Funcom vient de l'annoncer : il y aura bien une suite à Dreamfall. Elle s'appellera Dreamfall : Chapters, et comme son nom le laisse subtilement deviner, il s'agira d'un jeu d'aventure découpé en épisodes. À l'instar des nouveaux Sam & Max, il vous faudra donc télécharger, à intervalles réguliers, les différents chapitres de cette nouvelle saga. Ce qui est plutôt une bonne nouvelle : ça veut dire qu'il y aura enfin un peu d'interactivité.



ZÉRO POINTÉ •

C'est officiel : Citizen Zero passe à la trappe. Le développeur Micro Forté (Fallout Tactics) abandonne donc son projet de MMO futuriste pour se lancer sur un autre MMO, plutôt orienté espionnage cette fois-ci. On n'en sait pas plus pour le moment, donc ce n'est pas la peine d'insister, passez à la news suivante.

Race supérieure



Trois mois sans un jeu Simbin, on commençait à s'inquiéter. Mais ça va mieux depuis que les chtits Suédois roulants nous ont fièrement annoncé Race 07, leur nouveau jeu de caisses à savon prévu pour le printemps. Alors faites-moi un peu de place, histoire d'étaler les nouveautés, merci. La grande nouvelle, c'est l'apparition des MONOPLACES, je l'écris en majuscules, genre je le crie pour que vous pigiez mon ENTHOUSIASME. Ah là là, des F3000 et des Formula BMW sont au programme et ça risque bien d'être le superpied de la mort du bitume. Ensuite, il y aura des Radical SR3 et SR4 (d'autres monoplaces rigolotes) et pour le reste, on trouvera tout le contenu du World Touring Car Championship (WTCC) 2007 avec l'ajout des trois nouveaux circuits de la saison (Pau, Porto et Zandvoort). Reste à voir si on aura droit à un pilotage fin comme des capellini ou mal dégrossi façon penne rigate. Et si vous vous demandez pourquoi j'utilise de telles métaphores, c'est parce que vous n'entendez pas mon estomac gargouiller.



Hips! Hips! Hips! Hips! Hips!

Phrase à la con

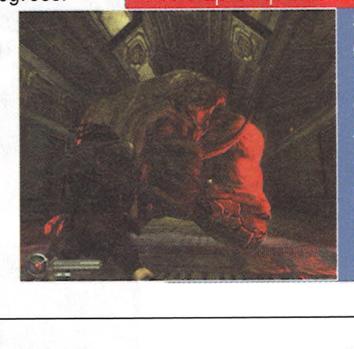
Mardi 26/02/2007 – 15 h 09
Yavin : 'Tain tu parles bien quand t'es bourré. Tu devrais écrire bourré.



Bukake

Buka, les développeurs russes responsables de Hard Truck Apocalypse ou encore The Stalin Subway… euh, non attendez. Si je la commence comme ça, ma news, vous risquez de ne pas lire la suite. Je la refais. Buka, des développeurs russes qui ne devraient pas tarder à révéler leurs talents cachés, planchent actuellement sur Collapse : Devasted World, jeu d'action à la croisée des chemins entre Prince of Persia et Tomb Raider, avec un soupçon de Devil May Cry. On apprend que l'histoire (enfin, c'est peut-être un grand mot, disons le « pitch ») aura pour cadre une Europe dévastée, quelque part en 2096, soit un siècle après que de vilains aliens ont débarqué pour y mettre le souk. Heureusement, les Lords veillent au grain et vont tenter de nettoyer le continent de cette infâme vermine extraterrestre.

À première vue, les screenshots n'ont pas l'air particulièrement moches, mais bon ça ne veut pas dire grand-chose : Mylène Farmer, elle est jolie aussi, ça ne l'empêche pas de distiller de la soupe.





Super mariole Kart

Niveau bagnoles, on ne peut pas vraiment dire qu'on soit mal loti en ce moment sur PC : GTR 2, Race, Test Drive Unlimited, il y en a vraiment pour tous les goûts. En revanche, ça manque un peu de karting et là on a le droit d'être grognon parce que c'est foutrement bien ça, le karting. Sauf quand Faskil s'y met parce qu'il se déboîte deux ou trois côtes mais ça, c'est une autre histoire. Bref, les gentils développeurs américains de SE Games (http://www.s-egames.com/) ont décidé de s'y coller et sortiront dans quelques mois : Kart Champions on the Limit, une véritable simu de barquettes rase-mottes. Pour les détails, il faudra repasser un peu plus tard mais, ayant eu la chance d'en zieuter une vidéo, je peux d'ores et déjà vous dire que : 1) c'est assez moche et 2) en matière de simu, on remarque souvent que plus c'est moche, plus c'est réaliste. Apparemment, ce jeu s'annonce très réaliste.

On se tient au jus



Malgré l'accueil plutôt mitigé réservé au premier opus (et je suis gentil), THQ nous annonce l'arrivée prochaine du second volet de Juiced, sous-titré HIN, abréviation de Hot Import Nights. Et comme je ne sais absolument pas ce que ça veut dire, je me renseigne, histoire de bien faire mon boulot de journaliste. Alors, d'après mes sources, il s'agirait d'un show originaire de Californie et rassemblant des bagnoles tunées, une sorte d'E3 pour Jackies en somme. Super. Du coup, j'ai vraiment hâte.



Vendredi 02/02/2007 – 13 h 23
Mme Yavin :
« Purée, je suis aussi vieille que le Coca-Cola Light. »

Bioshock...



... sortira le 21 août aux États-Unis et quelques jours plus tard en France. Ça c'est une bonne nouvelle ! Vous pourrez en effet passer l'été au soleil et revenir frais et dispo afin de rater vos études ou vous faire virer de votre taf dix jours plus tard à cause de votre mine de déterré.

Atelier création

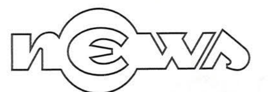
À force de voir s'étaler des jeux indépendants par dizaines de milliers dans ces pages, vous devez avoir envie de vous y mettre, c'est logique. Eh bien, c'est ce que vous propose le logiciel Game Maker 7 (http://www.yoyogames.com/), fraîchement sorti des petites mains boudinées de ses auteurs. Ça ne coûte que vingt misérables dollars, il y a même une démo pour s'essayer à la bête et d'après mes indic', c'est très simple à utiliser. Vous devriez parvenir à sortir quelque chose d'à peu près potable au bout de quelques jours. Dès que vous disposez d'un truc intéressant, n'hésitez pas et balancez-nous ça à la rédac, on sera ravi d'en parler dans ces pages. Voilà, à vous de jou... trimer. Ahah, fini la belle vie, bande de feignasses.



I should be so Loki

Vilain distrait que je suis, le mois dernier, j'ai complètement oublié de vous parler de Loki. Pas qu'on ait vraiment grand-chose de neuf à en dire, mais vu que Focus nous avait gentiment invités pour une présentation en grande pompe dans une cave sombre et humide, j'aurais pu vous raconter qu'on a vu tourner la dernière version du bébé et qu'il est toujours aussi joli. Je rappelle pour les distraits du fond de la classe qu'il s'agit d'un hack'n'slash 3D, développé par les Français de Cyanide, et dont l'univers constitue un gros megamix de la mythologie terrestre. Franchement, de vous à moi, le titre a une bonne bouille et propose suffisamment de petites innovations de gameplay pour me donner envie d'y jouer. Pas forcément dans une cave sombre et humide, cela dit.





Lara Croft 2007

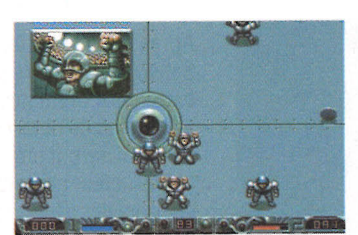
Toujours prévu pour le courant de l'année, Tomb Raider Anniversary dispense ses premières captures d'écran via son éditeur Eidos – fort aimable d'ailleurs de nous les avoir fait parvenir. Du coup, on vous en fait profiter aussi, en vous rappelant que ce nouvel opus de la bimbo aventurière n'en sera pas vraiment un, mais constituera plutôt une sorte de remix du premier épisode, revisité avec le moteur de TR Legend. Une idée fort sympathique sur le papier et qu'on aimerait voir étendue à d'autres médias : une version du premier Tomb Raider, le film, avec de vrais scénaristes et un vrai réalisateur, par exemple.





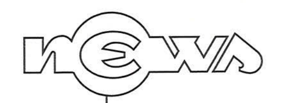
Patate chaude

Alors qu'elle s'apprêtait à éplucher ses pommes de terre, fraîchement acquises au marché du coin, une septuagénaire italienne a eu la surprise d'y découvrir la présence d'une authentique grenade de la seconde guerre mondiale. Heureusement, l'infortunée s'en est rendu compte avant de provoquer un drame explosif. Dommage, ça aurait bien fait marrer Yavin qu'elle finisse en purée.



Frères d'armes

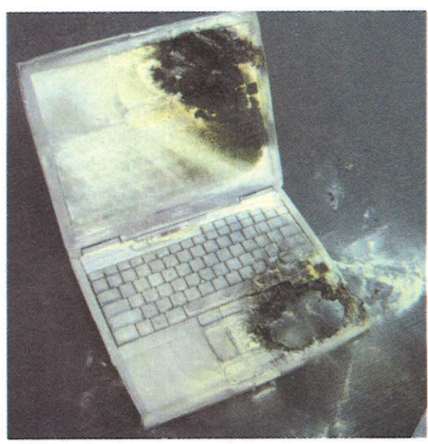
Des nouvelles du remake de Speedball 2 ? C'est possible ! Mais tout d'abord, piqûre de rappel pour les plus jeunes : Speedball 2 est LE titre légendaire développé par les Bitmap Brothers. Ce jeu exceptionnel faisait la joie des joueurs Amiga ou Atari ST (et d'autres machines d'époque) en proposant une variante du foot US en version super rapide (speed) et ultra-violente (ball… ah, non, ça ne marche pas). Cette version promise depuis un bail par Frogster, et dont la date de sortie reste inconnue, proposera un mode online avec tournois mondiaux et autres joyeusetés. Reste à voir si les graphismes suivront parce que bon, la technique, ça ne fait pas un bon jeu. L'Amiga vaincra, tout ça, c'est bien beau, mais moi j'aimerais rentabiliser mes deux 8800 GTX en SLI.



Stupeur et tremblements

Pendant votre prime jeunesse, entre deux cambriolages et un attentat à la bombe, vous avez sans doute joué à Docteur Maboul, ce jeu de chirurgie dans lequel il fallait extirper des petits organes en plastique sans jamais toucher les parois du pauvre patient. Histoire de remettre le concept au (mauvais) goût du jour, un fabriquant en a sorti une toute nouvelle version basée sur le même principe… à la différence que cette fois, quand on se plante, on se ramasse une grosse décharge électrique dans la main. Il s'agit là d'un excellent moyen d'améliorer sa dextérité, mais on vous déconseille quand même de l'offrir à un ami ou un membre de votre famille. En particulier s'il est accro au café.

Alimentation déséquilibrée



Après Sony, c'est au tour de son copain Sanyo de connaître des soucis avec ses batteries d'ordinateur portable. Ce sont pas moins de deux cent mille d'entre elles qui auront été rappelées par le constructeur chinois Lenovo afin de procéder à leur échange. Là aussi, il y avait risque de surchauffe et d'étincelles, en particulier, je cite : « Quand l'ordinateur est violemment jeté au sol ». J'allais dire que ce n'était pas vraiment le cas type d'un comportement normal, avant de me souvenir que ces ordinateurs sont probablement équipés de Windows Vista.

Envole-moi !

Gros coup de stress à l'aéroport de Milan : pendant plusieurs minutes, les équipage des avions qui s'apprêtaient à atterrir ont pu entendre, en lieu et place des annonces de la tour de contrôle, le hit-parade d'une radio locale. Au moins, avant de s'écraser comme des crêpes, ils auront eu l'agréable surprise d'apprendre que Moby n'était pas dans le Top 50.

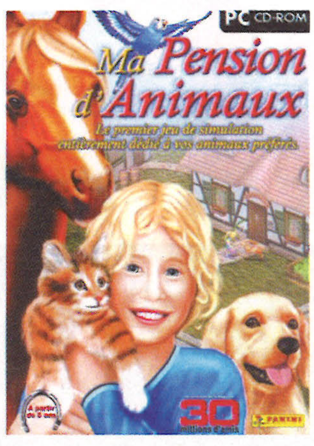


Big One



Ça va vous paraître un peu dingue, mais tous les éditeurs de jeux vidéo ne cherchent pas à vous vider les poches pour remplir les leurs. Enfin, il y en a au moins un qui a décidé de prendre une orientation différente. Co-fondateur du studio néerlandais Guerrilla Games (Killzone sur PS2), Marin de Ronde vient en effet de créer OneBigGame, un éditeur atypique dont l'idée générale serait de reverser une grosse partie des profits à des œuvres de charité. Une manière aussi de sensibiliser la communauté des joueurs au monde cruel qui l'entoure, selon le bonhomme. Le projet étant présenté à la Games Developers Conference à l'heure où ces lignes sont écrites, on aura le temps de creuser le sujet dans un prochain numéro. En tout cas, c'est une excellente idée et on espère vivement que OneBigGame ne reflète pas la destinée de cette audacieuse entreprise.

Gost Publishing…



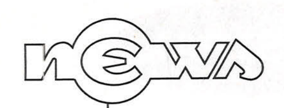
… est immensément fier de vous annoncer que son super Ma Pension d'Animaux 2, la suite d'un improbable jeu de gestion animalier, est désormais disponible chez votre revendeur préféré. Voilà, c'était mon action charitable du mois.

Le PC vaincra

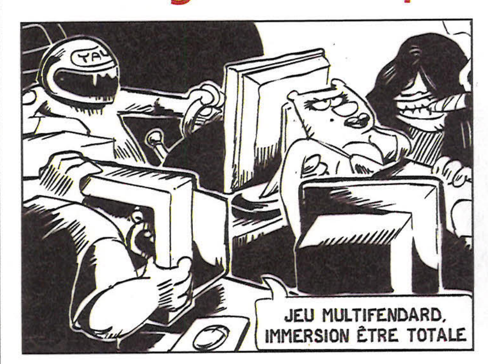
En voilà une nouvelle qui va en bousculer plus d'un : Commodore (remontez sur votre chaise) pourrait bien (plus vite, allons) sortir un nouvel ordinateur (remontez à nouveau sur cette chaise, maintenant). La machine devrait être présentée lors du CeBit et serait – évidemment – spécialement optimisée pour les joueurs afin de leur offrir une super expérience, des vibrations dans leur petit corps et tout le tralala. Oh, j'oubliais : il s'agirait évidemment d'un vulgaire PC et pas d'une résurrection du légendaire Amiga. Et je vous prie d'arrêter de brandir cette chaise d'un air menaçant ou j'appelle les flics.

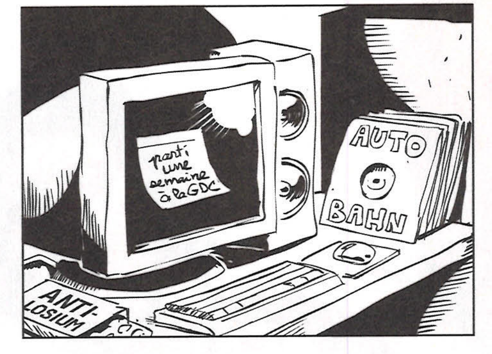



EASTPAK U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I ♥ LIFE
EASTPAK



Envoyé très spécial





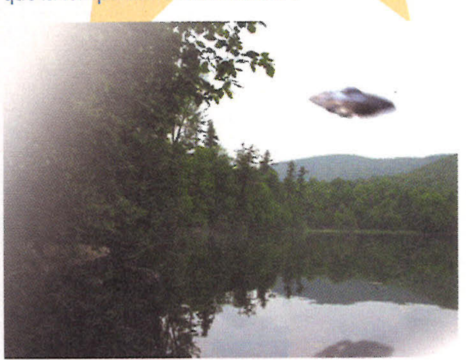


Saine réaction

L'ennui, avec d'excellents jeux comme Flight Simulator, c'est qu'on a parfois un peu tendance à s'endormir devant. Enfin vous, je ne sais pas, mais moi, un vol Paris-Los Angeles en airbus, je trouve ça excitant comme une intégrale DVD des émissions de Michel Drucker. Afin de donner un peu de vie à l'univers si rigide de Flight Sim', ses concepteurs (Aces Studios) ont décidé de lui adjoindre quelques fonctionnalités. Ainsi, vers la fin de l'année, on aura droit à la première extension officielle du jeu. Adrenaline, c'est son nom, contiendra de nouveaux avions – tel le P-51 Mustang –, de nouvelles missions et même de véritables courses multijoueurs. Trop bien, et vivement que les développeurs de simus de trains leur piquent cette dernière idée.

Étoiles gare à vous !

On vous le dit et on vous le répète : la Terre se réchauffe, il faut agir ! Et pour sauver notre jolie planète, Paul Hellyer, ancien ministre de la Défense canadien, vient d'avoir une idée géniale : utiliser la technologie extraterrestre. Selon lui, les OVNI seraient « aussi réels que des avions » et plusieurs gouvernements mondiaux auraient plein de choses à dire à ce sujet. Toujours d'après lui, ces derniers pourraient contribuer à la sauvegarde de notre environnement s'ils divulguaient tout ce qu'ils savent. Cool ! Mais quand même un peu flippant. Et puis, maintenant que j'y pense, avec des allumés pareils, comment voulez-vous que la température redescende ?

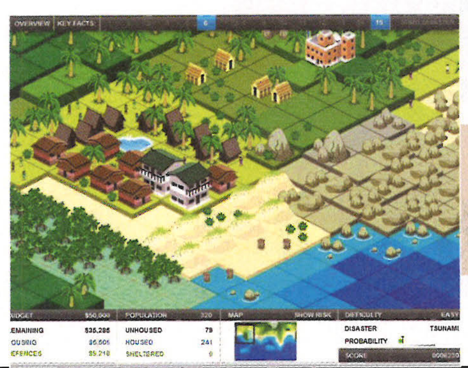


Mercenaires 2...

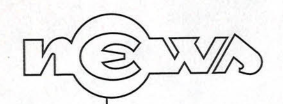
... sortira sur PC entre midi et deux. Ah tiens non, en fait ce jeu d'action doté de décors gigantesques devrait nous arriver aux environs des fêtes de fin d'année. On vous en reparle bientôt, dès qu'on aura pigé pourquoi on n'a jamais vu le premier épisode.



Halte au sketch



En test ce mois-ci, Peacemaker, un jeu de gestion sur fond de conflit israélo-palestinien. Eh bien, il faut croire que les « serious game » sont à la mode puisque c'est maintenant à l'ONU de sortir le sien (http://www.stopdisastersgame.org/playgame.html). Celui-ci est basé sur les catastrophes naturelles et propose aux joueurs (enfants, essentiellement) de gérer quelques situations critiques comme un tsunami, un tremblement de terre, ou encore un nouvel album de Moby. Ah non, oups, pas le dernier, mais vous avez pigé l'idée. À chacun donc de préparer au mieux le terrain avant l'arrivée du désastre, en gérant l'argent intelligemment pour installer les infrastructures nécessaires. Personnellement, je ne suis toujours pas convaincu par le procédé : je me suis littéralement amusé avec ces petits scénarios, alors que je ne suis pas vraiment sûr que ce soit le but recherché.

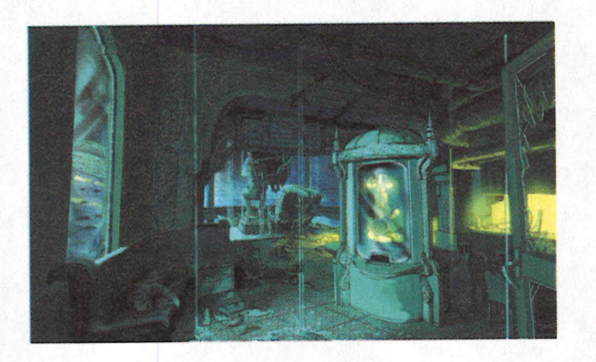


Ménage à douze



Vous avez quinze chats, douze chiens et deux chèvres ? Vous êtes complètement gaga de vos animaux domestiques ? Mais personne ne comprend l'ampleur de votre passion et cet amour à la limite de la zoophilie vous empêche de trouver l'âme sœur ? Qu'à cela ne tienne ! Un site Internet néerlandais propose désormais de jouer les Meetic pour ceux qui préfèrent le célibat à l'idée de se séparer de leur ménagerie. Le site s'appelle www.dier-en-mens.nl (en gros « des animaux et des gens ») et compte déjà – ouh là là – 24 membres à l'heure où j'écris ces lignes. Ah non, pardon, 23. Le 24e vient de se désinscrire : c'était Yavin qui pensait qu'on pouvait y rencarder des poneys.

Take 0,2



Triste nouvelle dans le business du jeu vidéo : Take Two vient d'annoncer qu'ils avaient perdu de l'argent. Il était là, y a pas cinq minutes, et le temps qu'ils se retournent, paf, il avait disparu ! Leur chiffre d'affaires est passé à un milliard de dollars durant l'exercice 2006, alors qu'il était à 1,2 milliard l'année précédente. Pour justifier cette perte, Take Two blâme les consoles next gen : « Parce que ça coûte plus de sousous pour faire des jeux dessus. » Du coup, pour rassurer les actionnaires, l'éditeur rappelle que 2007 est l'année de Bioshock, de The Darkness, mais aussi et surtout d'un certain GTA 4. C'est aussi l'année du cochon en Chine, mais ça, curieusement, tout le monde s'en fout.

Windows Vista...

... coloniserait environ 0,93 % du marché mondial des systèmes d'exploitation à l'heure où je vous parle. Pour savoir à combien il en sera dans un an, c'est simple, il suffit de regarder les deux derniers chiffres.

Poids lourd

Si vous cherchez le hamburger le plus gros du monde, ne cherchez plus, on l'a trouvé. Trente-six kilos de bœuf, 13 de pain, des centaines de feuilles de salade et 160 tranches de fromdu, voilà la bête. Son créateur, Denis Leigey, a décidé de le proposer au menu de son pub situé au fin fond de la Pennsylvanie, pour la modique somme de 379 dollars. Il a également décidé d'aller présenter son œuvre au livre Guiness des Records. C'est là que je ne suis plus tout à fait sûr de bien comprendre : ils n'ont rien à bouffer, ces gens-là ?



Le jeu gratos du mois...



... coûte deux cents balles ! Youhou, qu'est-ce qu'on est drôle quand même, à Joystick. De véritables boute-en-train. Mais vous aurez compris qu'on déconne et le chouette petit jeu (réellement gratuit) du mois est un shoot'em up du nom de Typhoon 2001 (http://typhoon.kuto.de/download.html). Ce n'est guère original puisqu'il s'agit d'un remake de Tempest 2000, soit un de ces jeux de légende dont on vous rabâche sans cesse les oreilles sans que vous puissiez réellement vous y essayer. Eh ben voilà, maintenant vous pouvez. On attend impatiemment vos remerciements. Sans oublier nos deux cents balles.

Un pied trop loin



Il se passe vraiment des trucs de dingue sur cette planète. Alors qu'on s'éclate sur nos machines de bourgeois dans la plus grande insouciance, des soldats suisses envahissent la principauté du Liechtenstein ! Quelle audace, quel courage ! L'incident a eu lieu début mars : 170 soldats ont franchi la frontière est de leur territoire et se sont retrouvés en train de crapahuter chez leur pacifique voisin. Une bourde expliquée par l'obscurité extrême, indique l'état-major helvétique. Manifestement, tout est bien qui finit bien et je tiens à remercier vivement ces braves troufions : grâce à eux, j'ai appris plein de trucs. Tout d'abord, que l'armée suisse ne dispose ni de GPS, ni de systèmes de vision nocturne. Ensuite, je sais maintenant où se trouve le Liechtenstein.





X-Racing...

... revient vers nous avec de jolies (?!) images, mais toujours pas de date de sortie. En tout cas, j'ai vraiment hâte de le tester. Ouh là, oui alors.

Bande-annonce



Pendant que je rédige cette page, d'autres gens du milieu (coucou, Faskil) sont en train d'en prendre plein les mirettes et surtout les oreilles à la Games Developers Conference de San Francisco. Moins connue que les très gros Salons du genre E3, la manifestation est pourtant un des événements majeurs de l'année. On y trouve tous les grands, de Peter Molyneux à Shigeru Miyamoto (qui n'est pas si grand que ça, en fait), en passant par Warren Spector. Chacun a son petit mot à dire sur l'avenir du jeu vidéo. Ajoutez à cela le très convoité Independent Games Festival qui remettra ses traditionnelles récompenses annuelles, et vous avez une idée de ce que la GDC représente. Tout ça pour vous dire que notre journaliste-DJ préféré en arpente tous les recoins rien que pour vos jolis yeux. Rendez-vous le mois prochain pour un gros dossier qui poutre.

Warren Spector...



... aurait finalement trouvé un éditeur pour son mystérieux prochain titre. C'est Vivendi Games qui devrait s'y coller et nous sortir cette future bombe encore plus excitante qu'Eva Longoria nue et lascive sur une plage de sable fin. Euh, O.K., j'exagère.

On a dit D-Gage !

Manifestement, en Finlande, on est un peu dur à la détente. Tenez, les gens de Nokia n'ont toujours pas pigé que leurs deux modèles successifs de N-Gage étaient pourris. Du coup, ils comptent bien en lancer une nouvelle version avant la fin de l'année. Chouette, hein ?
Allez, je suis sympa, je vous file la liste des jeux prévus : Asphalt 3, Brothers in Arms, Midnight Pool, FIFA 2008 et Brain Challenge – un jeu auquel les gens de chez Nokia auraient dû jouer avant de se lancer sur le marché des consoles portables.



Faites vos jeux XNA

On vous a déjà parlé en long en large et en travers de XNA Game Studio Express, la solution de développement made in Microsoft. Le géant de Redmond étant fermement décidé à imposer sa plate-forme, voilà qu'il nous propose un big concours de la mort (http://www.dreambuildplay.com/main/Default.aspx). Le deal est simple : à vous de créer le jeu ultime grâce à XNA GSE et vous remporterez peut-être le premier prix, à savoir quelques petites babioles. Tout d'abord un droit à être publié sur le Xbox Live Arcade (modalités financières à négocier mais ça rapporte, il paraît), 10 000$ en cash pour acheter des bonbons, un PC Alienware Aurora 7500, Windows Vista Ultimate, deux ans d'abo au XNA Creator's Club et des logiciels pros genre 3D Studio ou Maya. Alléchant, non ? Foncez à la fin de ce magazine, C_Wiz vous apprend justement à vous servir de l'outil de Microsoft. Elle est pas belle, la vie ?



Après des plug-in à 2 dollars pas franchement réjouissants ni très utiles – surtout sur PC où des dizaines de mods sont plus aboutis et intéressants –, et un Knights of the Nine à 25 euros qui aura laissé à certains une curieuse impression au niveau du fondement, Bethesda se reprend enfin et nous propose sa première vraie extension. D'une petite île à l'est de Bravil, au milieu de la baie de Niben, où apparaît miraculeusement un portail, vous voilà transporté sur les terres de Sheogorath, prince Daedra de la folie. Ce dernier voit en vous son nouveau champion, seul capable de stopper le Greymarch, un mal étrange entouré de mystères dont il refusera de vous parler plus avant.
La manipulation, grossière, n'empêche pas votre sang de bouillir : risquer sa vie avant une possible trahison… Une offre irrésistible, évidemment.

Les plaisirs pédestres

Les premiers pas effectués dans le monde de Sheogorath sont riches de découvertes et d'enseignement : du Gatekeeper, gardien aux allures de géant que seules les larmes d'une mère sauront blesser dans sa chair, aux architectures majestueuses et impressionnantes de New Sheoth, de vos combats contre chiens désincarnés ou créatures marines à la demande atypique d'un homme désireux que vous lui ôtiez la vie, vous explorerez ce nouveau territoire avec le même plaisir fébrile que lorsque vous fouliez, pour la première fois, les terres herbeuses de Cyrodiil. Un add-on digne de ce nom, donc – enfin ! Nous le sillonnerons en tous sens très bientôt, épée à la main et sang séché sur le plastron.



Syl, au regard noir et au décolleté vertigineux, porte très certainement la tenue la plus piquante du jeu.

>Genre : Jeu de rôle
>Éditeur : 2K Games
>Développeur : Bethesda Softworks/États-Unis
>Sortie prévue : 30 mars 2007

THE ELDER SCROLLS IV : SHIVERING ISLES



Vous croiserez un certain nombre d'ennemis inédits entre squelettes raccommodés, créatures marines et insectes géants.



L'univers coloré de Mania, ainsi que sa flore atypique, rappelle un peu, par certains aspects, Morrowind.



Petite discussion au coin du feu, avec Pete Hines, vice-président relations publiques et marketing.

Joystick : Que peut-on dire, dans les grandes lignes, du nouveau contenu de Shivering Isles ?
Pete Hines : Shivering Isles représente un nouveau territoire à part, dont la superficie couvre environ le quart de la map visible dans Oblivion. Vous y croiserez de nouveaux monstres, explorerez de nouveaux donjons, pourrez vous équiper de nouvelles armes, etc. Deux ambiances graphiques distinctes sont proposées au joueur, qui peut sillonner Mana, coloré et exubérant, ou Dementia, inquiétant et sombre (N.D.L.R. : deux reflets d'un même univers, qui traduisent la psyché du prince Daedra de la folie ; on pourra passer de l'un à l'autre en cours de jeu). La durée de vie de cette extension est estimée à une trentaine d'heures de jeu.

Quelle est la position officielle de Bethesda concernant les nombreux mods liés à Oblivion existant sur PC ?
Je pense que c'est une richesse.
Nous mettons certains outils de développement à la disposition de la communauté afin qu'elle propose ses propres créations. Nous sommes très contents de l'intérêt porté ainsi au jeu.

Avez-vous déjà pensé récupérer certains mods pour les proposer de manière officielle ?
Non, nous sommes clairs là-dessus. Nous créons notre jeu, passons beaucoup de temps à le régler et nous n'avons pas à toucher aux mods, quels qu'ils soient. Ils appartiennent aux joueurs.

Un projet de MMORPG ?
Ce n'est pas à l'ordre du jour. RPG offline et online ne font pas du tout appel aux mêmes mécanismes de jeu. Nous préférons nous concentrer sur ce que nous savons faire.

Une autre extension est-elle prévue dans un futur proche ?
Non. Pour le moment, aucun autre projet n'est en cours.

Chris

>Genre : Counter-Strike sauce magie
>Éditeur : Microsoft Games
>Développeur : FASA Studios/États-unis
>Sortie prévue : troisième trimestre 2007

SHADOWRUN



Microsoft a organisé une présentation de son prochain titre, Shadowrun, sous le thème de « qui sera le meilleur entre le joueur console et le joueur PC ? ». L'éditeur ne cache pas sa fierté de proposer un FPS « cross-platform » développé pour voir s'affronter les joueurs PC et Xbox 360 dans des parties acceptant jusqu'à seize protagonistes. Après un discours de présentation et un trailer plutôt bien fichu, tout le monde s'est installé devant un écran afin de prendre le bébé en main selon ses préférences : clavier/souris ou paddle. Forcément, qui dit FPS dit : « Bon les noob consoleux avec vos pads, on va vous mettre minable. Rappelez-vous Quake III sur Dreamcast, une boucherie ! » Malheureusement, ça ne s'est pas vraiment passé comme prévu puisque le gameplay de Shadowrun est adapté dans le but de ne pas favoriser la vitesse d'action du combo souris/clavier du PC. Le moindre saut en bougeant dans tous les sens agrandit la mire, ce qui empêche de viser correctement son adversaire. Du côté Xbox, le ciblage au pad a été facilité, alors on s'est un peu fait saucer à la sulfateuse avant de rentrer chez nous la queue entre les jambes. Côté équilibrage entre les deux plates-formes, les développeurs affirment que tout va bien. En même temps, la team FASA, qui nous a bien précisé qu'ils jouaient tous les jours à Shadowrun depuis trois ans, n'a gagné que 6 à 3 (dans une sorte de mod CTF) contre des joueurs Xbox qui découvraient le jeu. Enfin moi je dis ça, je dis rien, hein !

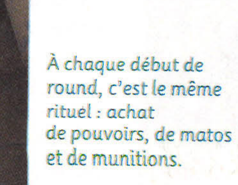
Un FPS, pour qui ?

Une fois sa fierté ravalée après de cuisantes défaites, il faut avouer que Shadowrun propose quelques bonnes idées, pas franchement originales mais amusantes. Vous pouvez ressusciter vos coéquipiers morts au combat, invoquer des créatures… Il est également possible d'activer une vision spéciale pour repérer ses ennemis derrière les murs, et de se téléporter à travers le décor pour s'approcher de sa proie. Ce genre d'action peut être réalisée n'importe où, même vers un étage supérieur ou inférieur. Si ce mélange des genres flingue/magie paraît attrayant, gardez en tête que Shadowrun est un titre exclusivement multijoueur qui fonctionne uniquement sous Windows Vista. De plus, le débat afin d'appliquer un abonnement pour que les joueurs PC puissent affronter les joueurs Xbox via le Live est en cours de discussion. Espérons que ce sera gratuit car, à l'heure actuelle, on se demande déjà quel joueur PC va investir dans Vista pour acquérir et installer un FPS uniquement multi qui n'aura même pas de système de Ranking. Selon FASA, ça évitera de voir les cheaters proliférer pour tenter d'être premiers au classement. Une façon de dire qu'ils ne veulent pas prendre le temps et l'argent pour apporter un service intéressant et nettoyer les serveurs de potentiels fauteurs de troubles ? Allez savoir ! Sur ce, je vais continuer d'attendre UT 2007 et Enemy Territory.

Cyd



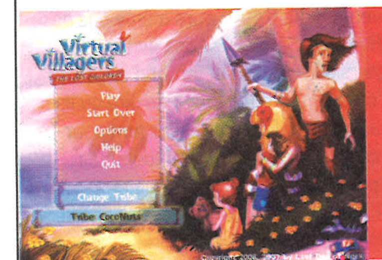
À l'heure actuelle, il est difficile de distinguer ses alliés de ses ennemis. FASA est conscient du problème et travaille sur la question.



À chaque début de round, c'est le même rituel : achat de pouvoirs, de matos et de munitions.



Virtual Villagers : The Lost Children
C'est toujours aussi mignon.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Y en a marre des conventions alors hop, on commence par la fin ! Donc par le meilleur, puisqu'on garde toujours ça pour la fin. Fermez les yeux, balancez-vous d'avant en arrière, faites de grands moulinets avec les bras et… arrêtez parce que, sans déconner, vous êtes ridicule (NDStyx : ou vous jouez à la Wii). Revenons à la première étape, celle où vous fermiez les yeux avant de partir en vrille, là vous étiez censé vous souvenir de Virtual Villagers (www.virtualvillagers.com), un simulateur de vie sympa. On y prenait le contrôle d'une bande de naufragés dont on s'occupait afin de leur faire effectuer des recherches pour obtenir de nouvelles technologies, explorer l'île à la recherche de trésors et copuler comme des petits fous parce que bon, on a beau être affublé d'une tronche de Playmobil, on n'en reste pas moins homme. Et si vous vous demandez où je veux en venir avec mon interminable digression, c'est à la suite de ce petit jeu sympa mais beaucoup trop court. Eh bien, figurez-vous que les développeurs n'ont pas chômé et qu'ils nous ont sorti The Lost Children qui propose de reprendre l'aventure là où on l'avait laissée : derrière le gros rocher au fond à droite. Là où c'est bien fait, c'est qu'il n'est pas nécessaire d'avoir joué à la première aventure pour en profiter, on redémarre à zéro avec juste deux personnages. Les ajouts ne sont pas très nombreux mais le plaisir de retrouver l'univers et toutes les nouvelles petites choses à découvrir raviront ceux qui aiment ce genre de petits jeux.

Devastro
Les envahisseurs sont parmis nous ? Bah non : étaient.



UNE BONNE GUERRE

Si on devait faire une liste des meilleurs jeux de l'histoire de l'humanité, nul doute que Cannon Fodder y figurerait en bonne place. Étant donné que je dois être la seule personne encore en état d'en parler, je vous résume le concept avant de vous présenter Devastro, son cousin : au-dessus, vous, en dessous, votre chair à canon sous forme de petits fantassins verdâtres. Vous êtes leur chef, leur mentor, leur Dieu. Ils comptent sur vous et votre curseur afin de les mener à la boucher… victoire. Comme de braves soldats, ils répondent au doigt et à l'œil, tirent en rafale quand on leur demande et jettent des grenades sur la tronche de tout ce qui passe dans leur secteur. Ce remake indé (www.catnapgames.com/games/devastro) diffère tout de même de son modèle puisqu'il nous propose une invasion extraterrestre. Oui oui, avec des soucoupes qui font « Tugudugudu » comme avec David Vincent et son histoire de raccourci à la « mords-moi-le nœud ». La démo donne un bon aperçu et je ne peux que vous conseiller le jeu complet et ses 27 missions (dans trois environnements différents) rigolotes et à la difficulté assez progressive pour contenter tout le monde, du vieux de la vieille au joueur fraîchement arrivé dans notre grosse communauté de fêlés du ciboulot.

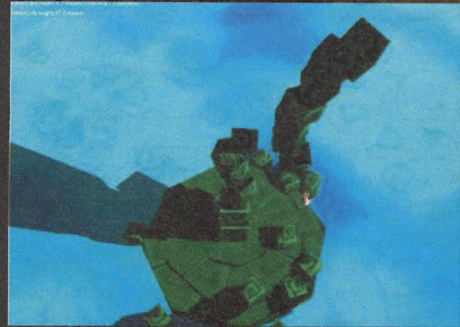
Devastro
Devastro tro ! Devastro tro ! Tro tro rigolo !

TU DÉBLOQUES ?

Attention : jeu très con (www.highpiled.com). Oubliez les scénarios alambiqués, ici on ne fait qu'empiler des cubes, un peu comme quand on était gosse sauf que cette fois, ils sont tous de la même couleur. Le but ? Assembler la tour la plus



Steam Brigade
Trois fois plus longue, cette nouvelle version. Ça ne rigole pas.



Highpiled
C'est un peu bancal, certes.



Highpiled
Au début c'est quand même très facile mais attendez d'en avoir une quinzaine.

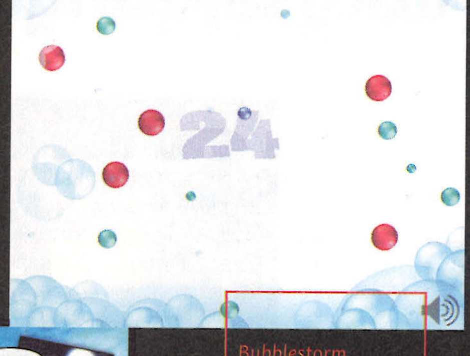
haute possible avec ses petits blocs, en évitant que tout s'effondre. Le jeu dispose bien entendu d'un moteur physique du tonnerre et vous risquez de passer quelques heures à vous prendre la tête dessus afin de battre le record de votre pote. Mais si, vous savez, votre pote, celui qui pige les jeux en dix secondes et vous explose en permanence en faisant mine d'être désolé alors qu'il se marre intérieurement. On en a tous un, à se demander pourquoi on le garde comme pote, l'enflure. Filez-lui Hide & Secret (www.anarchyent.com/HnS/index.html) et il fera peut-être un peu moins le malin. Comme son nom l'indique à ceux qui maîtrisent la langue de Shakespeare, il s'agit de trouver des objets planqués. L'ennui, c'est qu'ils sont dissimulés dans un amas d'autres objets, à tel point qu'on pourrait passer des heures à chercher une pomme pourtant juste sous notre nez. Et les heures, on ne les a pas puisque tout le jeu se déroule en temps limité. Bon ce n'est pas le jeu du siècle (le concept est connu) mais ça reste fort distrayant.

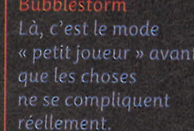
Cuisson vapeur

Singeant les développeurs de Virtual Villagers, ceux de Steam Brigade (www.pedestrianentertainment.com) ont, à leur tour, sorti une nouvelle campagne pour leur jolie production. Pour ceux qui auraient raté l'épisode précédent, je rappelle que Samantha et Marcel faisaient des trucs inavouables derrière le dos de Jean-Claude, sur la machine à laver en mode essorage pendant que vous parcouriez des niveaux aux commandes d'une grosse machine à vapeur. L'ambiance « steam punk » est toujours aussi trippante et la nouvelle campagne de ce mix entre jeu de réflexion et shoot'em up s'avère assez difficile pour contenter tous les amateurs du jeu original. Ensuite, on passe à Bubblestorm (www.crobasoft.com/game/bubblestorm) et ses petites bubulles rigolotes. Alors là, agrippez-vous fermement aux accoudoirs,
le concept est assez fracassé. On dirige une toute petite bulle paumée au fond d'une grosse tempête mêlant d'autres bulles. But du jeu : collecter toutes les bulles qui passent sauf les rouges (qui sont diaboliques et tout). Au fur et à mesure, vous, enfin votre bulle, grossissez et c'est là que commence le drame puisque, forcément, il devient de plus en plus dur d'éviter les bulles rouges. C'est complètement absurde mais trippant et difficile au point d'en arriver à avoir envie de se tirer une bulle, euh, une balle.

Premier rôle

En fidèle lecteur de cette inestimable rubrique, vous avez déjà probablement joué à Geneforge, un JDR d'une richesse exceptionnelle et dont je vous ai déjà parlé à, au moins, une reprise. En fait, je n'ai aucun mérite, c'est Fumble qui me l'avait fait découvrir. Vu qu'il n'est plus là, je le soupçonne d'être parti bosser sur Geneforge 4 (www.spiderwebsoftware.com/geneforge4/index.html), la suite du 3 qui était elle-même la suite du, bon bref. Alors je vous préviens, il va falloir être sacrément tolérant sur les graphismes parce que c'est aussi intéressant que moche. Et quand je dis moche, je suis gentil, ça brûle les yeux, retourne l'estomac et risque de vous dégoûter de la vue (pas de la vie) pour une bonne quinzaine de jours. Mais je vous fais confiance pour passer outre ce défaut, vous êtes courageux. Et puis, en dépit de ce souci, c'est toujours aussi énorme avec des km² de terrain à parcourir, des dizaines de persos à zigouiller et





Bubblestorm
Là, c'est le mode « petit joueur » avant que les choses ne se compliquent réellement.

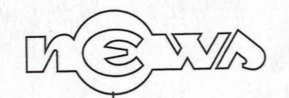
Hide & Secret Évidemment, le jeu ne demande pas de trouver la cheminée.







Hide & Secret
Tiens, y a même un scénario.





Geneforge
Quand je dis que c'est moche je ne déconne pas.

Trampo
Notre nouveau rédac chef en train de kiffer la dernière compo de l'ami Faskil.

un paquet de fins différentes, histoire d'assurer une rejouabilité de ouf, comme dirait Faskil. Il est comme ça Faskil, le matin quand il arrive à la rédac, il ne dit pas bonjour, il balance frénétiquement la tête de haut en bas et s'exclame : « Rejouabilité de ouf ! ».

Tu tires ou tu sautes ?

Un jour, je vous tartinerai une rubrique intégralement composée de shoot'em up. Vous n'imaginez pas le nombre de productions réalisées par de talentueux développeurs japonais et qui méritent qu'on en parle, tellement ces gens sont complètement fous. En attendant, on va commencer par de l'occidental avec Guardian (www.superluminal.us/Games/Guardian/Description.asp), un shoot spatial à défilement (scrolling) horizontal. Bien entendu, on passe le plus clair de sa vie à dégommer tout ce qui passe en tentant d'obtenir les meilleures armes possibles et inimaginables. C'est assez joli, bien animé et une bonne trentaine de missions vous attendent. Et maintenant une question ? Imaginez que vous développiez une simu de trampoline, comment l'intituleriez-vous ? Tout simplement « Trampoline » ? Bravo ! Enfin non, parce que c'est déjà pris. Comment ça par qui ? Vous le faites exprès ou quoi ? Par Trampoline (http://walaber.com/index.php?action=showitem&id=12), pardi ! Je suppose qu'il n'est pas nécessaire de vous expliquer le pourquoi du comment, il suffit de sauter comme un goret en voltigeant afin de tirer un maximum de points. Cerise sur le gâteau, on peut même y jouer à la Wiimote, à condition d'en posséder une parce que ça ne se télécharge pas encore. Tiens voilà comment je vais devenir riche, je vais proposer des téléchargements payants de Wiimote, à moi les tonneaux de Grim' !

Neurologie

Un peu de réflexion maintenant. Un peu plus haut, je vous parlais de jeux japonais, eh bien, figurez-vous qu'ils ne font pas que des jeux bourrins. Dans Pamidama (http://www.ne.jp/asahi/oh/landd/dl_html/dl_pami.html), on liquidera une grosse partie de son temps libre à tenter de piger le concept avant d'y jouer réellement. Non, en fait, je plaisante, ce n'est pas très compliqué, du haut de l'écran arrivent des chtites boules qui vont descendre le long de barres en glissant sur toutes les intersections qu'elles croiseront. L'idée, c'est de les attraper avec le container de la même couleur une fois qu'elles arrivent en bas de l'écran. Pour ce faire, on peut switcher les couleurs des containers afin d'attraper les boules et il faudra parvenir à anticiper les arrivées de ces malicieuses petites boules colorées. Mais on peut aussi réfléchir sans devenir dingue comme le prouve The Breakdown (http://thebreakdown.adventuredevelopers.com), un jeu d'aventure en « point & click » assez bien réalisé. L'univers est plutôt sympa, les graphismes soignés et, a priori, vous devriez en avoir pour quelques heures avant de voir la fin. En fait le principal problème c'est de parvenir à s'identifier à un héros





Guardian
Des parachutistes dans l'espace ? C'est bel et bien de la science-fiction.

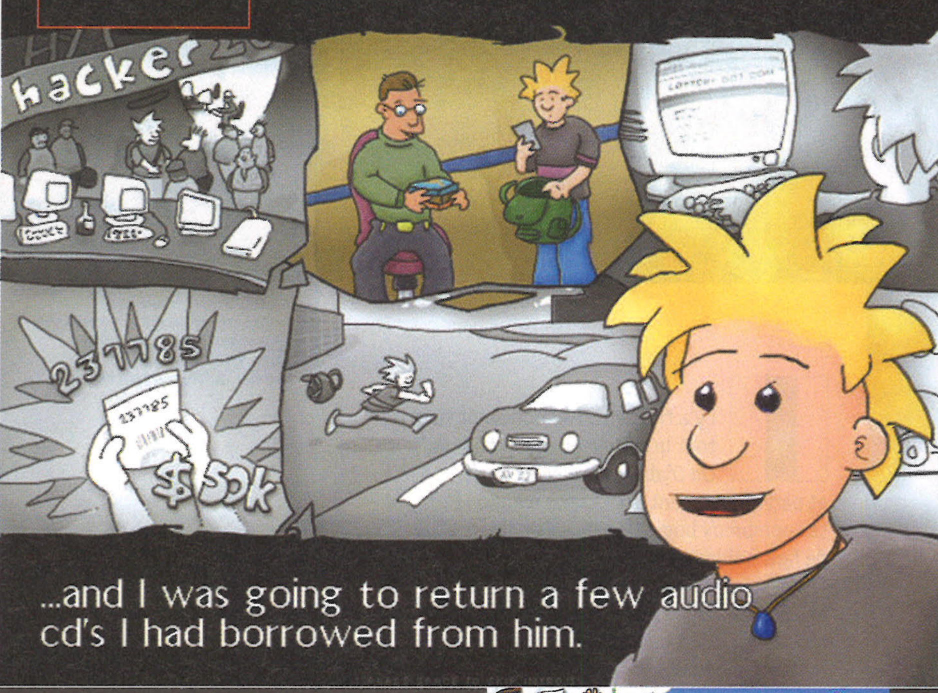


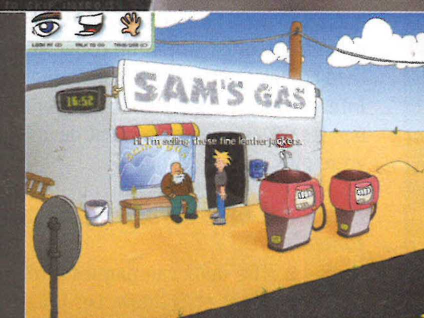
Pamidama
En haut, les boules, en bas, vos containers, à vous de jouer en les disposant judicieusement.



Pamidama
Le design est particulièrement réussi.

The Breakdown
Si vous ne parlez pas encore anglais, c'est le moment de vous y mettre.





à la tignasse ridicule évoquant plus un super guerrier tout droit sorti de Dragon Ball Z qu'un premier rôle plein d'entrain et de charisme.

Deux petits tours

Passons à la stratégie avec S.E.I.W. Ouaip, S.E.I.W., ça claque hein ? Trois mille euros à celui qui trouve ce que ça signifie en moins d'une demi-seconde… Ah ben, c'est raté, vous ne reviendrez donc pas en deuxième semaine. Cela veut donc dire : See Enemy Is Weaken (www.runtime-hq.com/index.php?option=com_content&task=view&id=21&Itemid=27) et il s'agit d'un jeu dont les combats se déroulent au tour par tour. Ça ne veut pas dire que vous allez passer votre temps à effectuer des mouvements circulaires autour de l'ordinateur mais que ça ne se déroule pas en temps réel. Chacun son tour, quoi. Enfin bon, tanks, tourelles, décors assez touffus sont au programme de cette production sympathique mais tout de même un peu moche. Pas autant que Geneforge, rassurez-vous. Eh non, je ne lui en veux pas à ce jeu, il m'a juste un peu traumatisé. Dans la même idée (le traumatisme), le film Les Goonies m'avait foutu les jetons quand j'étais gosse. Il semblerait qu'on me poursuive puisque voilà un excellent remake (http://goonies.jorito.net/) du jeu officiel sorti à l'époque sur des consoles surpuissantes comme la NES. C'est de la bonne plate-forme à l'ancienne avec des monstres à éviter, des échelles à grimper et, bien évidemment, des gens à sauver. Notez qu'ici ce sont vos potes qu'il faut libérer, en général à l'époque c'était plutôt une princesse accoutrée comme cette grosse niaise de Barbie. Ça, c'était de l'innovation !

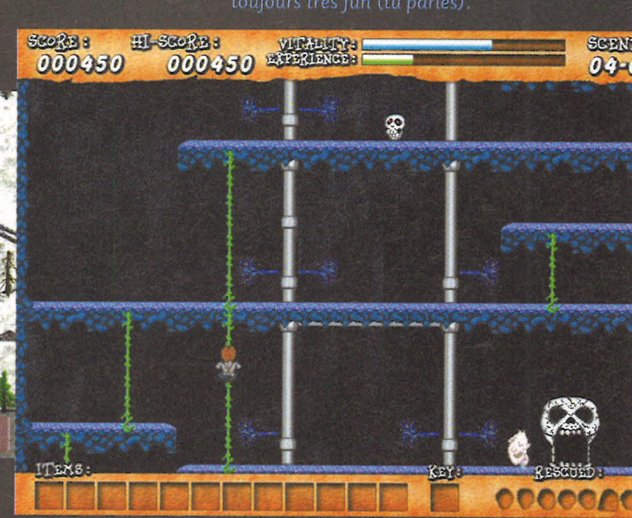
Yavin





See Enemy Is Weaken
Ami affamé de jeux stratégiques, ce jeu est fait pour vous.

The Goonies
L'ambiance est glauque mais toujours très fun (tu parles).





Regardez-moi cette bande de petits pervers qui s'attaquent à une pauvre jeune Seraphim presque sans défense. Qu'est-ce qu'ils vont prendre !

SACRED 2

GENRE
Action/RPG
ÉDITEUR
Pas annoncé
DÉVELOPPEUR
Ascaron/Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Début 2008

Il y a trois ans, Ascaron avait surpris tout le monde en sortant Sacred. Un Diablo-like bien fichu et particulièrement accrocheur malgré ses nombreux bugs. Depuis, des milliers de fans qui maltraitent leur souris en cliquant frénétiquement sur des monstres pendant des heures attendent le deuxième opus. Après qu'Alan Wild (Product Manager chez Ascaron UK) nous a rapidement présenté Sacred 2, il y a quelques mois, nous avons décidé d'en apprendre davantage sur ce projet. Du coup, Ascaron s'est livré au petit jeu des questions/réponses avec intérêt. On vous laisse donc profiter des infos que les développeurs nous ont dévoilé pour votre plus grand plaisir.

Comment va se dérouler la campagne dans Sacred 2 ?

Sacred 2 offre deux campagnes différentes nommées Light et Shadow. Les joueurs devront choisir leur destin au début du jeu. Ramener la paix et l'ordre dans Ancaria ou suivre une voie plus sinistre et tâcher d'acquérir des pouvoirs ultimes. Ce choix est important pour le joueur puisqu'il changera complètement l'évolution des événements dans le monde.
La voie désignée deviendra une partie intégrante de la personnalité du personnage et influencera la décision des divinités, des quêtes et même le comportement des PNJ (Personnage Non Joueur).

De quoi parle le scénario ?

Sacred 2 prend place approximativement deux millénaires avant les événements qui se déroulent dans Sacred premier du nom. Les elfes dominent le royaume, leur culture et leur technologie sont basées sur le contrôle de la T-Energy, une source de vie tissée par les dieux dans le cœur d'Ancaria. Cependant, la T-Energy commence à montrer sa nature puissante et sauvage, et à s'échapper de ses limites. Les disputes pour le contrôle de cette source de pouvoir est cause de conflits dans les civilisations elfes. Désormais, Ancaria est à l'aube d'une guerre civile... Une bataille qui ébranlera les fondations du monde.





Est-ce qu'il y aura des challenges pour les joueurs dans Sacred 2 ? Comme utiliser une tactique spécifique pour venir à bout d'un boss ?

Oui, il y aura des challenges et quelques GROSSES surprises. Les combos continueront à être une particularité du jeu, le cœur de Sacred 2 restera l'action. Il y aura un certain nombre d'améliorations concernant l'interface et les mécaniques de jeu actuelles.
Il n'est plus nécessaire d'aller voir un Maître de combo pour créer ses combos, ce qui donne au joueur plus d'indépendance et lui permet de réagir plus rapidement avec ses nouvelles tactiques ou ses nouveaux sorts fraîchement appris. Ce qui veut dire que vous pouvez immédiatement créer des combos à l'endroit où vous êtes en jeu.



Il y aura également d'autres améliorations comme l'utilisation de « buffs » et un nouveau système de résistance appelé Orb.

Beaucoup de joueurs aiment jouer à un hack & slash pour trouver des armes ou armures même après avoir atteint le niveau maximum. Qu'est-ce que Sacred 2 offrira pour nous tenir en haleine ?

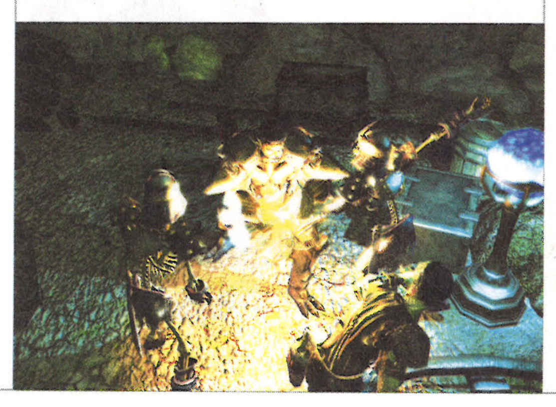
Étant donné que Sacred 2 est un action/RPG, la chasse à l'objet est évidemment une des principales motivations qui vous fera jouer jusqu'à la mort de votre souris. Il y aura une très

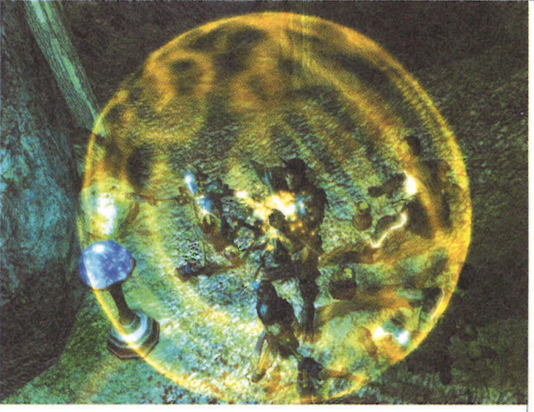


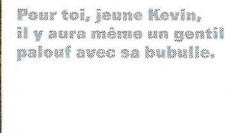


Ascaron s'est lâché niveau visuel, les personnages et monstres ont vraiment de la gueule.

grande variété d'objets, sept slots d'équipement par personnage et de la joaillerie, ce qui offre énormément de choix pour équiper son avatar. D'ailleurs, il y a plus de 35 armes telles que des épées, bâtons ou des haches à deux mains. Chaque objet doit être « conçu » intelligemment. Par exemple, un attribut posé sur un objet doit être représentatif de l'objet lui-même.
Une armure de plate qui lance une boule de feu sera improbable, tout comme une dague qui augmente la valeur d'armure. Nous donnons également à chaque objet un attribut spécifique afin qu'il soit en phase avec un personnage type. Au final, il y aura des centaines d'attributs différents, qui permettront de créer des objets vraiment sympa et d'offrir aux joueurs une vraie liberté de choix.
Tous ces objets peuvent être trouvés comme des objets standard, mais il y aura des tonnes d'objets rares, uniques et même des sets complets. J'aime me rappeler la réaction de nos joueurs, dans Sacred, lorsque le premier joueur est entré en ville avec des lunettes de soleil à la place d'un heaume. Après, tout le monde les voulait. Prévoyez beaucoup plus de choses comme ça dans Sacred 2…







Pour toi, jeune Kevin, il y aura même un gentil palouf avec sa bubulle.

Il y a six personnages différents dans Sacred 2 et tout le monde a déjà vu le Seraphim. Quelles vont être les autres classes ?

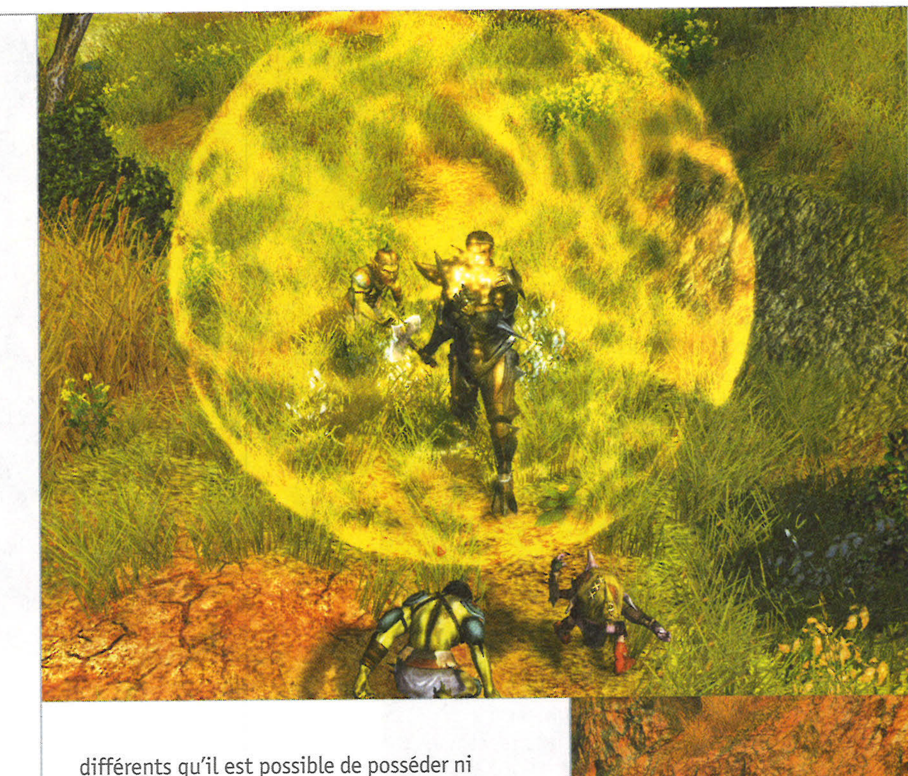
Sacred a amené quelque chose de nouveau au genre, en termes de contenu mais également au niveau des personnages.
Notre choix de héros reflète de quelle manière nous souhaitons que Sacred se démarque de la concurrence. D'ailleurs, les héros sont l'élément clé de n'importe quel RPG. Les joueurs doivent s'attacher au personnage/race/profession qu'ils ont choisis, car c'est ce qui les représente en jeu. Plus qu'on ne le pense, les joueurs veulent quelque chose de différent, mais quelque chose qui leur donne un sentiment d'affinité. C'est exactement ce que nous voulons avec le choix de nos personnages.
Dans sa version finale, Sacred 2 offrira un choix de six personnages : Seraphim, Shadow Warrior, Inquisitor, High Elf, Dryad et Temple Guardian. Seul le Seraphim est issu de Sacred 1, les cinq autres classes sont entièrement nouvelles. Tous les personnages ont trois branches de savoir



différentes (vous pouvez vous spécialiser dans une branche ou en combiner deux ou trois ensemble). Chaque branche contient une variété d'arts de combat et représente un style de gameplay différent. Les personnages ont également leur propre background et motivations, et sont liés directement à l'histoire.

Pouvez-vous nous parler des arbres de compétences et de la montée en niveau des personnages ?

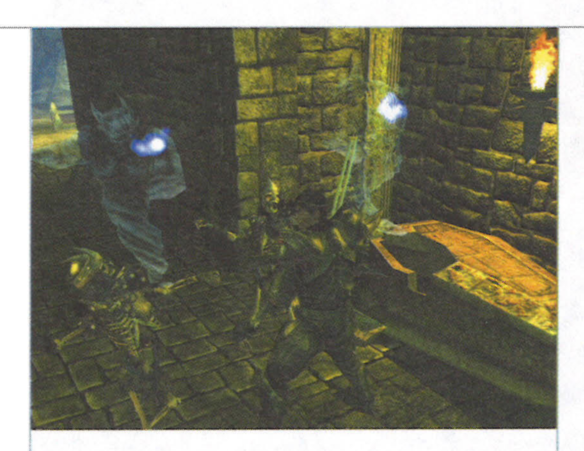
Dans Sacred 2, nous avons optimisé le système de développement des personnages pour offrir aux joueurs plus de liberté tant au niveau du look que du style de jeu. C'est typique de Sacred de permettre aux joueurs d'accéder à tous les styles de combat dès le départ. Ceci permet d'avoir la liberté d'essayer tous les styles. Quel est celui que vous préférez ? Quelle combinaison ira parfaitement avec votre manière de jouer ? L'évolution du personnage est entièrement laissée à la liberté et aux choix du joueur.
Chacune des trois branches de chaque personnage inclut tous les pouvoirs d'un style de jeu. Vous pouvez vous concentrer sur une seule branche et optimiser toutes les compétences passives ainsi que l'équipement qui améliore cette voie de combat. Ou vous pouvez combiner différentes branches, ce qui donnera un style totalement nouveau à votre personnage.
Vous pouvez décider si vous préférez le combat de mêlée ou à distance. Les mouvements de combats ne fonctionnent pas uniquement avec les armes de mêlée mais également avec celles à distance comme les arcs. Le combat monté sera également de la partie puisque chaque style de combat fonctionne également à cheval. En plus des chevaux, chaque personnage aura une monture spéciale.
Même si deux joueurs choisissent le même personnage, la même branche et qu'ils partagent les mêmes préférences de combats, il sera improbable qu'ils aient exactement le même personnage au final. Et nous ne parlons même pas des centaines d'objets différents qu'il est possible de posséder ni même de la customisation des personnages.
Une particularité spéciale de Sacred 2 est que chaque style de combat peut être modifié individuellement ! Modifier veut dire prendre de véritables décisions : chaque « option » change la nature d'un art de combat selon la direction choisie. Il y a plus de 250 000 combinaisons d'arts de combat dans une branche et chaque art est customisable.
Dans Sacred 2, deux genres de combat se distinguent : les mouvements d'armes qui incluent les équipements de mêlée et à distance, et les sorts qui sont uniquement dépendants de leurs niveaux et compétences. À chaque fois qu'un pouvoir est utilisé, il doit s'écouler un certain temps avant d'être à nouveau employé. C'est au joueur de choisir comment les utiliser. Si son niveau est très élevé, le personnage peut tuer un ennemi d'un seul coup avec un pouvoir puissant mais qui va mettre énormément de temps à être réutilisé. Autrement, un pouvoir peut être utilisé régulièrement mais avec un nombre de dégâts beaucoup moins important. Évidemment, il y a de nombreux stades entre ces deux extrêmes. Chaque personnage a au moins une branche dédiée à la magie. Le type de magie dépend du background du personnage et des caractéristiques de sa race. Par exemple, le Seraphim utilise la magie céleste des cieux, alors que le Shadow Warrior tire ses pouvoirs magiques du Netherworld.
Sacred 2 est un action/RPG, le combat est donc au cœur du jeu. Le joueur devra dépenser beaucoup de son temps à combattre que ce soit pour gagner des niveaux, obtenir de l'équipement et autres. C'est pourquoi les







La question du jour : est-ce que la monture peut mettre des droites aux ennemis pendant que le guerrier les découpe en rondelles en étant haut perché ?



conflits doivent être simples, intéressants et apporter du challenge.
Ceux-ci seront rapides contre des adversaires puissants, mais ils seront aussi tactiques. Vous pouvez préparer des armes et des sorts afin qu'ils soient prêts à être utilisés mais vous pouvez aussi rapidement alterner votre attaque en fonction de la situation. Si vous prenez une combinaison spéciale d'un art de combat, établissez un « combo » qui permet d'exécuter votre combinaison d'un seul clic.
Il y aura davantage d'informations sur les branches de compétences et l'évolution des personnages dans les mois à venir.

Quelles seront les options multijoueurs disponibles dans Sacred 2 ?

Sacred 2 proposera différentes options multijoueurs que ce soit en LAN ou en parties ouvertes et fermées sur le Net. Les différents modes incluront du PvE, PvP, Co-operactive et hardcore. Il y aura également un système de grade pour les joueurs ainsi qu'un classement soutenu par une communauté active. Il y a encore d'autres choses à venir concernant le multijoueur mais nous vous dévoilerons d'autres détails plus tard.

Quel sera le niveau maximum ?

Fermez vos yeux. Pensez à un chiffre. Ajoutez 27. Multipliez le tout par 2. Inquiétant, n'est-ce pas ?

Pourquoi utiliser un moteur 3D pour Sacred 2 ? Qu'est-ce que ça apporte de plus au niveau gameplay par rapport à Sacred 1 ?

C'est simple, nous voulions amener Sacred dans un monde entièrement en 3D avant même d'avoir terminé le développement du titre d'origine. Nous étions très excités à l'idée de créer la profondeur et les détails de Sacred dans un environnement en 3D, et nous avons commencé à travailler sur Sacred 2 presque immédiatement. Cependant, une chose était très importante à nos yeux, garder le même succès et gameplay qui existaient dans Sacred. Évidemment, nous voulons voir de nouveaux joueurs rejoindre Sacred 2, mais nous voulons surtout que tous les fans de la version d'origine franchissent le pas et nous rejoignent sur Sacred 2. Nous avons évalué tous les moteurs 3D dernier cri car, dès le premier jour, nous voulions que Sacred 2 soit parfait. Malheureusement, aucun moteur n'a comblé nos attentes. Aucun moteur ne pouvait assurer de pourvoir se déplacer librement dans un vaste monde dépourvu de temps de chargement. Du coup, nous avons décidé de développer notre propre moteur basé sur du middleware. Il supporte tous les standards artistiques comme le full vertex shader 3.0. Il est basé sur DirectX 9 mais il supportera les particularités de DirectX 10 quand il sera sorti. Nous savons évidemment que tous nos joueurs n'auront pas le PC dernier cri. C'est pour cette raison que nous avons optimisé notre moteur afin qu'il soit compatible avec des configurations moins performantes.



Est-ce que le cycle jour/nuit aura une influence sur le gameplay ? Est-ce que certains monstres peuvent être vus seulement la nuit ou seront-ils différents ?

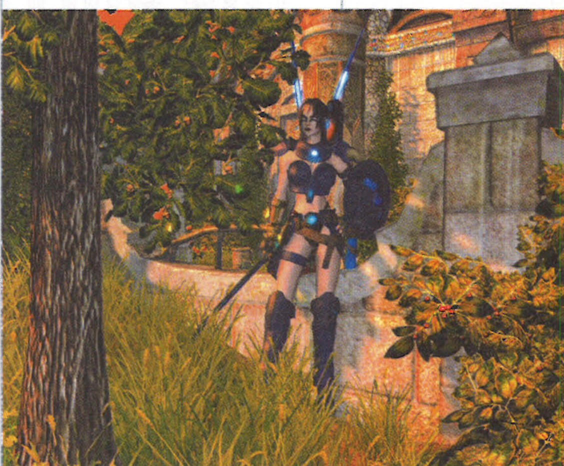
Utiliser notre environnement en 3D et la semicollision des mobs dans le paysage, c'est tout à fait possible à… err… des créatures qui veulent se cacher dans l'environnement (imaginez un animal démoniaque, avec de longues dents et un estomac vide, avancer silencieusement à travers l'herbe haute).
En fait, nous voulons avant tout créer un monde vivant, que le joueur explore librement, où nous voulons que les PNJ prennent part à ce monde, et amènent leur propre vie pour étendre les régions de Sacred 2.
Nous avons aussi implémenté un cycle jour/nuit avec différents effets météo. Les habitants vont se coucher la nuit et se lèvent au matin pour travailler dans les champs. Il y a des chiens qui courent aux alentours et des corbeaux dans les champs. À la nuit tombée, des bougies illumineront les zones près des maisons.

Quand Sacred 2 verra-t-il le jour et est-ce qu'il y aura une sortie mondiale ?

Le monde peut s'attendre à voir Sacred 2 arriver au début 2008.

Cyd





C'est combien ?



GENRE
Ballet spatial
ÉDITEUR
DreamCatcher
DÉVELOPPEUR
Metamorf/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2007

GENESIS RISING : THE UNIVERSAL CRUSADE

Prenez un coin de la galaxie encore vierge de toute hostilité humaine ou alien, placez-y trois races qui ne peuvent pas s'encadrer et vous obtenez un nouveau jeu de stratégie spatiale : Genesis Rising. Quand on a la tête dans le brouillard après une nuit agitée, la guerre dans l'espace, il n'y a que ça de vrai. C'est vaste, c'est lent, c'est reposant. Le temps d'envoyer ses unités d'un point A vers un point B, on peut aller se faire un café, le boire et enchaîner quelques parties de VF5 contre les p'tits gars de chez Joypad... Bref, ce n'est pas Genesis Rising qui captera 100 % de votre attention durant toutes les phases de jeu. Surtout que le peu d'action de la campagne solo est coupé par des dialogues servant à placer un semblant de scénario : des extraterrestres veulent notre peau, ils disposent d'une technologie inconnue qu'il serait bon d'acquérir... La chanson, on la connaît. Et si, par malheur, la mission est un échec, on la reprend depuis le début avec en prime les blablas inutiles. Pas d'inquiétude, ce problème de sauvegarde est uniquement lié à cette version bêta. Autant vous dire que le mode Escarmouche est très rapidement devenu mon meilleur ami. Heureusement, d'ailleurs, car c'est un poil mieux au niveau du rythme et ça permet de découvrir les quelques originalités apportées par ce titre.



La diplomatie et le marchandage font également partie des facteurs à prendre en compte pendant les missions.

Un petit air d'Alien

Un des principaux atouts de Genesis Rising est l'implémentation d'unités organiques. En fait, vos vaisseaux ne sont pas qu'un simple assemblage de matériaux high-tech. Ils sont composés de matières vivantes et peuvent être améliorés via des gènes. Ces derniers sont fabriqués dans un laboratoire ou récupérés sur des carcasses d'unités ennemies. Chaque ajout de gène permet d'assister à une phase de morphing modifiant l'aspect de vos troupes. Il est bien sûr possible de gérer chaque vaisseau de manière indépendante et de lui ajouter les gènes désirés afin d'en faire un espion à la vitesse de déplacement rapide entre autres. Côté interface, ça manque de finition, du coup, les combats peuvent paraître parfois un peu brouillons. Pour le reste, on regrette que cette version bêta se limite à un choix de races similaires tant visuellement qu'au niveau du développement : récupérer du sang sur d'immenses structures ou carcasses afin de produire les quelques unités disponibles. La version finale devrait proposer trois factions distinctes au gameplay unique. Il ne reste qu'à s'armer de patience en attendant qu'une version finalisée nous parvienne car Genesis Rising peut s'avérer être une vraie bonne surprise. Quoi qu'il en soit, le design général rappelant l'univers de H.R Giger (Alien ça vous dit quelque chose ?) fait son effet car l'ambiance accroche le joueur malgré les nombreux petits défauts présents. Reste à voir si vous lâcherez votre Homeworld pour Genesis Rising.

Cyd







Après les unités organiques Zerg, voilà le Carrier Protoss. Il ne manque que les Terrans à l'appel.

UFO : Afterlight c'est un peu comme une vieille histoire d'amour qui resurgit de temps à autre. Lointain descendant d'un jeu appelé X-com (rappelez-vous au siècle dernier...) UFO est un jeu de stratégie tactique en tour par tour où, à la tête d'une escouade de space marines gonflés aux amphés, il faut survivre, remplir la mission et tuer les méchants aliens, qui ressemblent à ceux de Mars Attacks d'ailleurs...
UFO propose aussi un niveau stratégique où vous pourrez prendre des décisions plus globales en termes militaires, scientifiques ou diplomatiques pour votre avant-poste. Troisième volet de la série après UFO Aftermath et Aftershock (à quand UFO Aftereight ? hu hu...), le jeu reprend le principe des précédents, on avance en terrain connu, mais soyez prudent quand même : isolée dans un avant-poste sur Mars, votre escouade se trouve confrontée à de sacrés problèmes de survie.



Gene se trouve maintenant accompagnée de Diego, à deux, ça va dépoter pour progresser en se couvrant mutuellement.

GENRE
Space marines

ÉDITEUR
Cenega

DÉVELOPPEUR
Altar Interactive/ Tchéquie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2007

UFO : AFTERLIGHT

Dans l'espace, on vous entend crier !

La grande force des UFO est la grande liberté laissée au joueur pour gérer ses troupes et, d'une manière générale, tout l'aspect stratégique. La version reçue ne comportait qu'une faible mission d'introduction, mais on nous annonce un aspect stratégique plus développé avec une gestion des ressources, de la recherche pour améliorer ses troupes, ses armes et équipements, bref tout ce qui fait la vie d'un poste militaire installé sur Mars. Côté interface, des efforts ont été réalisés pour proposer une ergonomie accrue. Sur la carte tactique, on déplace son escouade selon un système simple de clic droit/clic gauche ; c'est très intuitif et si l'on a joué aux précédents UFO, on retrouve vite ses vieilles habitudes. Les développeurs d'Altar Games ont eu à l'esprit un souci de continuité : l'histoire d'UFO : Afterlight est basée sur les événements qui se sont déroulés dans UFO Aftershock. L'aspect jeu de rôle est toujours là, avec une feuille d'inventaire pour chaque membre de votre groupe de choc, où vous pourrez choisir la couleur du rouge à lèvres et la longueur des moustaches de vos soldats.

Quel est l'idiot qui a fait un casting avec Samy Davis Junior ?



Chaque personnage de l'escouade possède dix caractéristiques qui font de lui un petit être fragile et unique.





Un Mars et ça repart

Le test nous en dira plus mais la composition de votre petite escouade semble primordiale. Inutile de la remplir de grosbills sans finesse, si ces derniers passent aisément les premiers ennemis, il va en être autrement de la suite. Il va falloir panacher le groupe et ne pas oublier d'intégrer des médecins qui sont les seuls à pouvoir utiliser les medikits ou des techniciens qui, eux, peuvent réparer les armures. L'utilisation de drones peut s'avérer intéressante également, si ça évite des morts inutiles... Reste à voir si toutes les promesses sont exaucées, si l'histoire et les ajouts/modifications valent la peine de nous proposer un nouveau jeu sur le modèle des précédents. Tiens, pour me préparer, je vais me repasser Alien 2, ça me mettra dans le bain...

ffak

Cellule de Crysis à Francfort

Chez Crytek, on aime beaucoup la belle plastique. Deux choses le prouvent : d'abord la performance de leur moteur 3D fait maison, le CryEngine. On y revient dans un instant. Et ensuite, la qualité de leur personnel féminin, source infinie de distraction dans les couloirs de Crytek. Mais n'en parlons plus ; ce qui vous intéresse, c'est Crysis. Si, si. Édité par EA, on ne peut pas dire que ceux-ci aient trop leur mot à dire sur le développement du jeu. Crytek, qui vient de s'installer à Francfort pour la bonne raison que les patrons y ont trouvé un joli bâtiment avec plein de clubs autour, (en tout cas, c'est ce que j'ai compris...) Crytek, donc, tient à son indépendance et apparemment, ils ont la thune pour cela. Ils se sont même payé leur propre studio de Motion Capture, un investissement assez lourd s'il en est. Mais ça va, ils le prêtent aux copains de temps en temps. Après Crysis, ils devraient être encore mieux lotis, et nantis d'un moteur capable de servir de base à de nombreux titres. Ils ont déjà de nouveaux projets en cours, mais chut ! Tout ce que l'on sait, c'est que les jeux d'action restent leur priorité, et que leur prochain titre ne sera pas un FPS. Et pour les autres genres, ils laisseront ça aux développeurs qui veulent bien acheter leur technologie. Déjà, finir Crysis...

Dernier voyage de presse pour Joystick : la Californie ? Les plages de San Diego ? Les rues de San Francisco ? Ah non, ce sera Francfort, Allemagne. Hum... Bon, d'accord, mais c'est bien parce que je vais pouvoir jouer à Crysis alors !

par Fumble



Manque plus que l'ami Ricorée.



Promenons-nous dans la jungle

Parlons-en, de l'héritier de Far Cry ! Une petite démonstration était au programme avant que l'on nous passe le pad pour nous y essayer. Non je rigole, c'était au clavier et à la souris bien sûr. Core 2 Duo et carte 3D NVIDIA 8800 (une seule) dans la machine, Crysis est beau, plutôt fluide en général, mais avec de sérieuses saccades quand quelque chose de nouveau débarque à l'écran, genre une rafale de mitrailleuse d'hélicoptère, qui vient défricher la jungle et soulever des tonnes de poussière autour de la pauvre barricade derrière laquelle vous vous planquez. Pour le détruire, il faudra utiliser l'arme montée sur la jeep plutôt que le lance-roquettes.
À cause d'un petit souci d'équilibre, le pilote ennemi a tendance à éviter facilement ce genre d'attaque. En même temps, ça lui arrive de s'en prendre une. Du coup, il ne doit pas y avoir beaucoup de travail pour rendre la tâche du joueur plus facile. Encore faut-il ne pas en faire trop... C'est marrant de voir ce genre de problème en cours, avec les dévs qui font la moue : « Oui, le lance-roquettes nous fait des misères en ce moment... » Ça va, c'est pas comme s'ils le sortaient demain, leur jeu.



On ne pourrait pas tous faire la paix et juste bronzer et se baigner ensemble ? Hum, ça sonne un peu gay quand même.

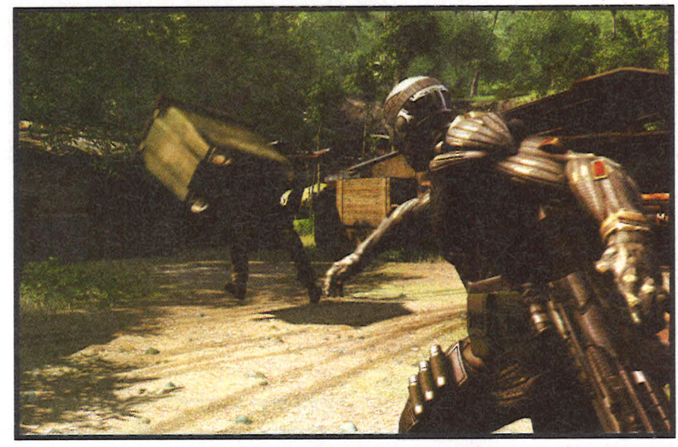




Il reste tout de même un gros paquet d'éléments non destructibles dans le décor. Faut bien, sinon, les cartes seraient bien vides après votre passage…



Heureusement, la nanosuit est aussi antidérapante.



Je t'avais dit de sortir les poubelles, espèce de sale feignasse !

Combi Nano, la combi des héros

De toute façon, le but était de nous faire goûter aux joies de la nanosuit. Comme vous le savez probablement déjà, le héros de Crysis possède une armure futuriste capable de booster certains de ses aspects physiques, afin de mieux piétiner les méchants Nord-Coréens. On peut donc choisir d'activer un pouvoir parmi ceux-ci : la vitesse, qui permet de se déplacer très rapidement avec un motion blur saisissant. L'armure, si vous voulez jouer les tanks humains. Le cloak qui vous transforme en Predator, avec un camouflage plutôt efficace tant que votre combinaison possède de l'énergie.
Et enfin la force, le pouvoir star du jeu : supersaut, coups de poing qui cassent les maisons et projection d'ennemis

Éric Lagel, Chef de projet

Éric est responsable du multijoueur de Crysis. Ce Français débarque directement de chez Ubisoft, on est donc resté très poli sur l'échec que fut le multi de Far Cry et la capacité d'Ubi à gérer l'aspect Online et communautaire de ses jeux. Néanmoins, Éric s'est dit extrêmement confiant sur le succès de Crysis, pour peu qu'ils arrivent à « faire prendre la sauce » à leurs idées. Et, passé le deathmatch et le Team DM habituel, il y en a, des idées…

Joystick : Les bases du multi, pour Crysis, c'est quoi ?
Éric : Jusqu'à 32 joueurs, avec des grandes cartes. Pour le mode Powerstruggle, on cherche un peu à faire du Blizzard : prendre des éléments connus et les assembler avec précision et qualité. Si je te dis Battlefield croisé avec Counter-Strike, dans un environnement STR, plus la nanosuit et la customisation des armes… voilà, c'est un peu ça pour l'instant. Battlefield pour la base « combat avec des véhicules » (jeep, tanks, char AA, hovercraft, bateaux, hélicoptère). CS pour l'économie : on achète ses armes, on les échange, on les revend. STR parce qu'on peut capturer des usines sur la carte : achat de véhicule, gain de points, avantages stratégiques. On est encore loin de la finalisation, mais les hardcore gamers qu'on a ici prennent déjà leur pied dessus et ça ne trompe pas, ça.

Est-ce que vous avez rééquilibré la nanosuit pour le multi ?
La nanosuit, c'est vraiment l'élément clé et novateur du multi de Crysis. C'est ce qui donne tout son charme aux affrontements. On a pris les mêmes réglages que pour la campagne solo, histoire de ne pas perturber les joueurs. Donc on n'y touche pas, et du coup, c'est plus les armes conventionnelles qu'on équilibre pour le multijoueur. Le lance-roquettes par exemple, était trop puissant.

Vous tablez sur des parties de combien de temps alors ?
Ça dépend de l'équilibre entre les factions, mais plutôt 30 mn, jusqu'à 1 h. On verra pendant le bêta. On va aussi essayer d'avoir un écoulement du temps ingame durant la partie, qui pourrait commencer aux aurores, par exemple et se terminer dans la nuit. Évidemment, le gameplay est affecté : flash light la nuit, réfraction le jour, ombres…

Quelles factions seront jouables ?
Américains et Nord-Coréens. Le mode « Power Struggle » prend place après la campagne solo, quand les deux factions se battent pour la technologie Alien. Les armes extra-terrestres ne seront probablement pas disponibles.

Qui s'occupe de la communauté, Crytek ou EA ?
J'y porte un grand intérêt, et je travaille beaucoup avec notre community manager basée ici, Alexander Marshall, et EA, pour organiser un très bon bêtatest.

Côté technique : Punkbuster, Gamespy ?
Oui voilà, que du classique, de l'éprouvé. On ne néglige pas cet aspect, mais ce n'est pas la priorité. Pas de stats permanentes, par exemple. On ne fera pas de classement online : ça ne sert pas à grand-chose et souvent ils sont foireux. On préfère garder ça pour les tournois.

Et le pro-gaming, vous êtes intéressé ?
Bien sûr, au plus haut point. Mais ça réclame un jeu qui soit à la hauteur. Déjà, la première étape, c'est que le jeu ait du succès. Avec beaucoup de hardcore gamers, on peut passer au pro-gaming.



On peut ramper, se pencher à droite, à gauche et utiliser l'iron sight pour mieux viser (ou un scope si vous en avez un d'installé). Classique, mais complet.

Même en mode Armure, ça devient chaud face à un hélico. Mieux vaut passer en mode Vitesse et déguerpir.

à vingt-trois mètres. La force ne remplace pas les armes, telles que votre fusil d'assaut multifonction, votre flingue ou votre shotgun. En effet, on peut toujours frapper ses adversaires d'un coup de crosse avec ce pouvoir activé. Mais il est vrai qu'on apprécie facilement de faire d'énormes bonds depuis le toit d'un baraquement pour retomber poings en avant sur un pauvre type qui ne sait même plus où regarder. Le plus drôle étant la possibilité de passer d'un pouvoir à l'autre très rapidement. Vitesse, force, vitesse, armure, force... On a vite fait de décimer un village entier de gardes. Si on rajoute les jumelles pour marquer les ennemis au radar avant l'action, les véhicules, les objets que l'on peut ramasser et balancer, les bidons explosifs, etc. Rien à redire, on ne s'ennuie pas.

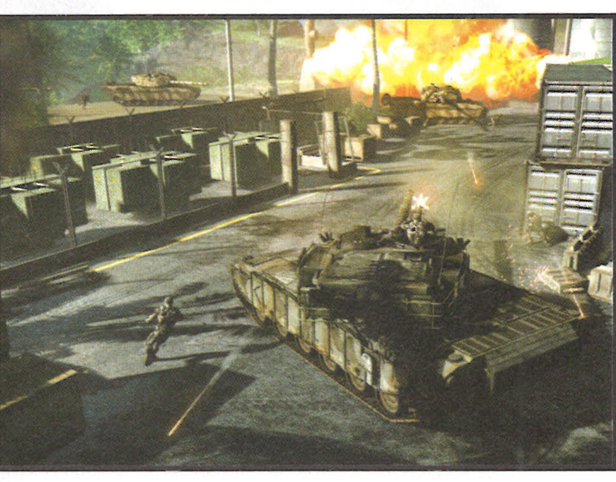




Un bon gros FPS

Évidemment, il m'a été impossible de jauger un certain nombre de choses durant cette petite démo bien encadrée. L'I.A. par exemple, semblait correcte, mais les Nord-Coréens étaient un peu là pour se faire descendre. Et ils le faisaient très bien, d'ailleurs. Difficile d'en tirer quelque chose. Crysis s'annonce en tout cas fun et décoiffant, avec une action rythmée et un bon choix de gameplay (bourrin, tactique, furtif) pour tout le

Un tank ça va, trois tanks, bonjour les dégâts.



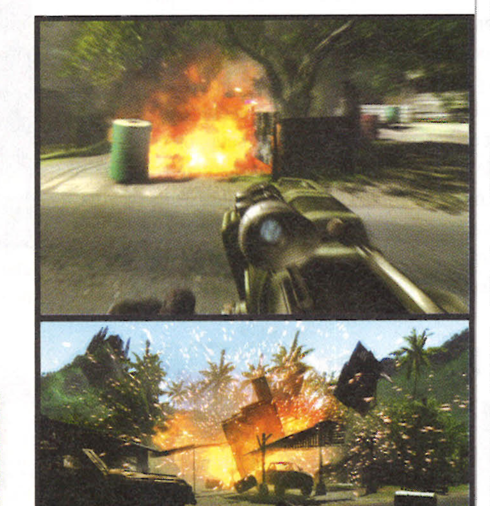


Crysis, c'est aussi un jeu plein de romantisme.



Tiens, le petit Grégory en vacances, ici ? Il n'a vraiment pas de chance ce gosse.

monde. On me souffle qu'une ou deux occurrences dans le level design pousseraient les joueurs vers un style plutôt qu'un autre, mais dans l'ensemble, vous serez à même de venir à bout de n'importe quelle situation avec vos pouvoirs de prédilection. Le scénario, lui, ne devrait pas voler très haut, mais on espère des niveaux offrant quelques libertés, avec des missions secondaires. Visuellement enfin, Crysis s'annonce assez particulier. Techniquement, il est impressionnant, mais il ne provoque pas l'effet « wow ! » cher à Windows… Probablement à cause de la direction photoréaliste du design. Le cachet artistique fait défaut. Peut-être quand on sera en face des aliens ? Une chose est sûre : si l'effet « wow ! » n'est pas immédiat pendant une partie de Crysis, l'effet « Beuuuhhh… » est très fréquent quand on regarde la concurrence.





Interview de CEVAT

Crytek est à la base une entreprise familiale. Cevat Yerli, le directeur artistique, est l'un des trois frangins fondateurs. Il répond à quelques questions.



On entend souvent dire que Crysis n'est qu'un Far Cry 2.5. Vous en pensez quoi ? 2.5 ? (rires)

Non vraiment, avec un nouveau scénar, de nouveaux éléments de gameplay, une nouvelle technologie, ce n'est pas le même jeu. Désolé pour les fans de Far Cry, mais tant mieux pour les fans de Crysis. Ce qu'on peut dire, c'est qu'il sera aussi fun à jouer.

Comment allez-vous développer le CryEngine à l'avenir ?

Deux directions générales, sans pouvoir en parler plus : Faciliter l'accès du CryEngine aux utilisateurs et améliorer ses capacités Online.

Avec les consoles next gen, on a enfin des jeux multiplates-formes à la hauteur du PC. Vous croyez que ça va durer combien de temps avant que les consoles soient un boulet pour le PC ?

On a une équipe qui bosse sur ces consoles pour savoir à quel point on peut pousser leur technologie. À mon avis, le PC est déjà en train de reprendre le dessus. D'ici à six mois, on verra des choses sur PC impossibles ailleurs. Je pense que c'est une erreur de baser la qualité de ces jeux sur les possibilités des consoles next gen. Autant arrêter de faire des jeux PC, laissez-nous le marché, on vendra plus ! Nous, nous ne voulons pas fournir une clientèle, nous voulons créer une clientèle, qui ne quittera pas cette plate-forme.

Dernière petite question : C'est pas un peu bizarre de développer un FPS violent en Allemagne ?

Eh bien, si je faisais des jeux violents pour des mineurs, ce serait vraiment le mauvais endroit. Mais les jeux de Crytek sont matures et indiqués comme tels. Donc, ce n'est pas un problème, je ne suis pas inquiet pour notre vision créative. Il faudrait que la situation s'aggrave vraiment pour que l'on bouge..

The Witcher

Ça se dit comment « clic », en polonais ?

par Ed

Le truc au poil avec la Pologne, outre l'extrême beauté de certaines de ses jeunes habitantes, c'est la vodka. D'une part, parce qu'elle aide les moins chanceuses à trouver chaussure à leur pied, mais aussi parce qu'elle maintient en vie une bonne partie de la population les jours de grand froid. Chez CDProjekt, avant que l'on ne rende le liquide transparent obligatoire dès le biberon, c'était l'hécatombe pendant l'hiver. Avec autant de victimes mortes gelées (les trois quarts de l'équipe étaient renouvelés tous les mois à partir de septembre), pas évident de bosser correctement. Du coup, on comprend mieux le retard pris sur le développement de The Witcher, annoncé en mai 2004. Fidèlement adapté d'une série de bouquins écrite par Andrzej Sapkowski – prononcez Sapkowski – ce RPG nous conte les aventures de Geralt, tueur de monstres professionnel au cortex fatigué.



Contre ce mélange de créatures, la lame en argent est plus que conseillée.

Un bon mot, une fleur, et la demoiselle s'offre à vous. Dans le noir, dommage.

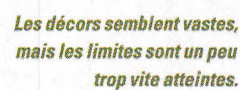


Profession Mémento

Plus amnésique tu meurs, Geralt ne se souvient que d'une seule chose : il fait partie de la caste des Witchers, des gars patibulaires payés pour foutre des raclées aux fantômes, elfes et autres goules pécheresses. De bons mercenaires bien bourrus quoi. Élevé et façonné à coups de cravache pour devenir un superman assoiffé de pognon, le Witcher est un cador à l'épée, connaît quelques sorts basiques et sait bricoler une potion d'invincibilité avec des œufs de marcassin. Forcément désireux de retrouver ses souvenirs et donc rapidement entraîné dans une histoire improbable et mystérieuse, Geralt va multiplier les rencontres et les quêtes dans un univers ouvert mais pas trop. Ça, c'était le pitch, vite fait. Ce qu'on en retient ? Qu'il faut oublier la phase de création de personnage classique, avec choix de race, de signe astral et tutti quanti. Ici, le héros, c'est Geralt, ses cheveux blancs et sa balafre de quand il a trébuché sur la machette de son père, autrefois. Dans le même ordre d'idées, oubliez de suite vos rêves de voleur « spé » lanceur de sorts, le Witcher ne combat efficacement qu'avec une lame démesurée. À la rigueur, il peut ramasser une hache ou une arbalète pour déconner entre deux décapitations, mais c'est rare. So much pour la liberté. Heureusement, le héros polonais a aussi quelques atouts dans sa manche.



En voilà une qui ne risque pas d'aller voir ailleurs en votre absence.



Les décors semblent vastes, mais les limites sont un peu trop vite atteintes.



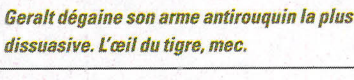
Chaque quête rapporte de la thune. N'hésitez pas, faites-le cracher un max.

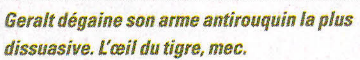


Version papier

En France, l'œuvre de Sapkowski est importée et éditée par Bragelonne et le livre s'appelle Le Dernier Vœu. On y lit les aventures de Geralt – tiens donc – avant qu'il ne perde la mémoire. Forcément, puisque le jeu démarre à la fin du bouquin. On ne va pas vous mentir, on ne l'a pas encore lu, mais le style un peu sec de l'auteur polonais semble apprécié. Alors, plutôt que d'acheter une énième carte d'abonnement de trois mois à Wow, on vous ordonne d'aller l'acheter de suite. Et envoyez-le nous après, ça nous fera des économies.

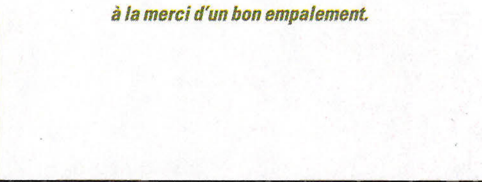
Franchement, une hallebarde dans des escaliers étroits… Non mais vraiment.





Geralt dégaine son arme antirouquin la plus dissuasive. L'œil du tigre, mec.

Hop, un coup de Force et le malheureux vole, à la merci d'un bon empalement.



Mais tu ne sais pas cliquer !

Eh bien il va falloir s'y mettre, et fissa. Parce que s'il se montre légèrement castrateur avec son héros, The Witcher manifeste nettement plus d'entrain quand il s'agit d'inciser quelques viles créatures des marais (non, je ne parle pas de nos amis vendéens). Entièrement dirigeable à la souris, Geralt se déplace et entaille n'importe quelle cible hostile à partir du moment où on l'a désignée d'un clic. Mais là où le titre de CDProjekt se démarque d'un Diablo, c'est qu'il ne suffit pas de pourrir son bouton gauche pour l'emporter. Ici, le combo est en effet roi et la frappe sans synchro ne mène à rien. Pour voir son bel aventurier albinos l'emporter, il faut donc cliquer en rythme, de préférence quand le curseur d'attaque s'illumine. Alors, Geralt virevolte et se lance dans une chorégraphie des plus crédibles, où la motion capture semble saisie à partir de dockers polonais se mettant sur la tronche pour un fond de bouteille. Dans les rixes à plusieurs, il suffit d'alterner les cibles pour que le guerrier vole d'une gorge à l'autre sans trop de casse visuelle. Un peu comme dans un Prince of Persia, pour ceux qui pratiquent la cabriole orientale.

Pas d'XP, pas de chocolat

Très porté sur le maniement du coupe-coupe, Geralt ne deviendra jamais mage de compète, on l'a vu. Cinq sorts très classiques (télékinésie mineure, boulettes de feu, bouclier…), voilà tout ce que le Witcher peut sortir de son manuel d'apprenti sorcier. On a vu plus impressionnant, c'est sûr. Reste que, RPG oblige, il est toujours possible d'améliorer leur efficacité en distribuant quelques points ici et là, après chaque montée en niveau. Mais bon, en bon gros sauvage, on préférera claquer son XP dans les trois variantes de combat à l'épée : force, vitesse et attaque groupée. Pas besoin de vous faire un dessin, il s'agit en gros – et dans l'ordre – de taper comme un sourd, fendre l'air comme un Jean Marais en collants ou mouliner dans le tas, sans regarder. Avec deux types de lames dont une en argent pour péter du monstre nocturne – ça nous fait donc six formes de combat distinctes, les animations et combos de Geralt étant différentes à chaque fois. Ajoutons à cela quelques capacités passives, quatre caractéristiques bateau (force, agilité, endurance et intelligence) et l'on obtient un bon paquet de possibilités d'évolution. 250, selon des développeurs que l'on croit sur parole parce qu'on n'a pas envie de sortir la calculette de son tiroir.

Paroles, paroles, paroles…

Mais au final, ça donne quoi The Witcher quand on tâte la souris ? Un RPG orienté action un peu light (ça nous rappelle un peu Fable), sympa à jouer mais manquant encore d'ambition. Techniquement, la version tunée du moteur de Neverwinter Nights (le premier) se montre plutôt efficace, sans jamais paraître en mesure d'inquiéter un Oblivion. Geralt dispose certes d'une panoplie de mouvements assez classieuse, mais le système de combat devra faire ses preuves sur la durée, surtout avec autant de bornes en termes d'évolution. Enfin, côté quêtes et scénario, c'est là encore le wait & see, même si l'univers du jeu et la possibilité de faire quelques choix vraiment importants (avec trois fins différentes à la clé) séduisent forcément. En bref et comme souvent dans le milieu, les prochains mois seront cruciaux. À CDProjekt de les mettre à profit pour transformer ses promesses en probable bon petit jeu.





Genre : RPG **Éditeur :** Atari Europe **Développeur :** CDProjekt/Pologne
Date de sortie : Été 2007

DOSSIER : L'AVENIR DU PC
OK COMPUTER ?
(PREMIÈRE PARTIE)



PAR FASKIL
(AVEC EDGE)

*Quoi ? Vous voulez acheter une console ?
Mais euh… pour quoi faire ?
Allez, restez sérieux, oubliez les Xbox 360 et autres PS3
(bon, O.K., achetez quand même une Wii)
et gardez vos sous. Parce que vous savez quoi ?
La machine qui domine le marché du jeu aujourd'hui,
vous en avez déjà une : c'est votre PC.
Oui, je sais, c'est difficile à croire…*



Counter-Strike (et son remix disco CS Source) : sans conteste, l'un des plus gros succès du online sur PC.

Avec WoW, Lineage 2 est le MMORPG par abonnement le plus en vogue en Asie. Mais ce sont bien les seuls.



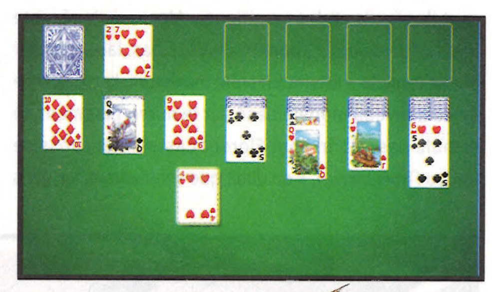
Quand on jette un œil aux chiffres de vente des jeux PC sur ces cinq dernières années, il y a de quoi flipper un petit peu : une baisse de 10 % chaque année, en Europe et aux USA, ce n'est pas ce que j'appellerais une perspective engageante. Dans les magasins, on relègue de plus en plus souvent nos jeux chéris dans des coins obscurs où ils ont peur, sur des présentoirs de plus en plus réduits, comme du bétail honteux. Et lorsqu'on parcourt les titres vaguement exposés, pas de quoi fanfaronner non plus : copies carbone de hits de la concurrence, ressorties « budget », portages consoles paresseux... Est-ce que tout cela commencerait à sentir le sapin ? Randy Stude, directeur du « Gaming Programme » chez Intel, n'est manifestement pas le seul à penser qu'une industrie qui se focalise de plus en plus sur le court terme loupe le coche : « C'est ma bête noire à chacune de nos réunions avec les analystes financiers. À chaque fois, on est obligé de leur dire : bon les gars, vous faites mal votre taf là, on n'a pas une vue d'ensemble du marché. » Mais comme les experts le découvrent chaque jour un peu plus, aucun cliché du marché du jeu sur PC ne peut réussir à donner en une appréciation exacte. Ce n'est pas juste une couche de la population qu'on peut classer par type de jeu préféré ou par une mesure d'intérêt comme le sont les Gamerzones sur la 360.

ON EST DES JOUEURS « CHELOUS »

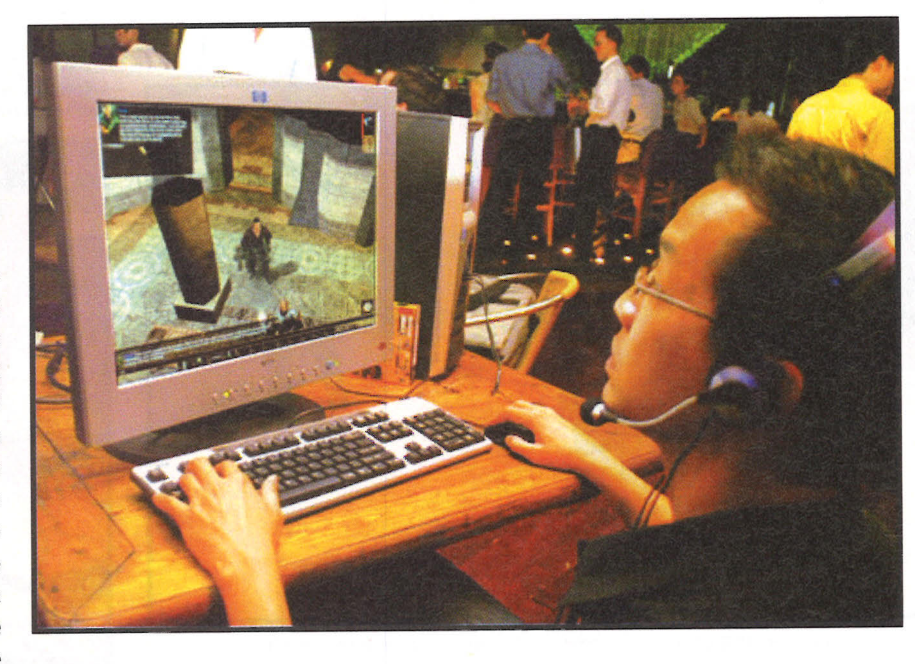
On ne peut pas non plus se contenter de tracer une ligne sur un graphique et commencer à flipper dès qu'on se dirige vers le zéro. Le marché PC est une grosse matrice qui englobe des goûts et des « business models » différents et qui repose sur une base d'utilisateurs potentiels approchant le milliard. Pour en apprécier les tenants et aboutissants, on ne peut pas se contenter d'observer chaque année combien de gens font hurler leur CB chez les revendeurs. Et puis d'abord, qui sont ces centaines de millions de « gens » ? Est-ce qu'ils jouent ? Et si oui, où ? Et à quoi ? Et s'ils ne jouent pas, alors pourquoi le PC, supposé être la plate-forme la plus flexible, ne parvient pas à leur donner l'envie d'essayer ? Comme le dit Henrique Olifier, journaliste brésilien qui a bossé aussi sur RuneScape, un de ces succès confidentiels du PC (http://www.runescape.com/) : « Chaque être humain sur cette planète est un joueur par nature. On joue aux cartes, aux dés, on joue avec nos émotions, dans nos relations, en politique, on fait la course pour arriver à l'heure au boulot, contre d'autres conducteurs ou contre les feux de signalisation... Tout n'est qu'un gigantesque jeu ! Et ces éléments sont présents partout ». Avec quelque 200 millions de clients, Jason Kapalka, co-fondateur et directeur artistique chez PopCap (http://www.popcap.com/) est bien conscient de la présence de ces éléments sur PC aussi. « Historiquement, le joueur PC est quelqu'un qui joue à des jeux sur CD-ROM, comme les FPS, les RTS, etc. Mais de plus en plus, cette définition s'élargit à quiconque joue sur PC tout court. Et les routes qui y mènent sont de plus en plus importantes et diversifiées. Certains jouent presque exclusivement à des MMORPG, d'autres sont plutôt branchés par des jeux d'équipe en ligne comme Counter-Strike, d'autres téléchargent des jeux indépendants sur Steam ou de plus petits développeurs, tels que Battlefront ou Stardock, et d'autres enfin constituent le public de plus en plus nombreux de PopCap : les mères de famille et les personnes âgées, qui se découvrent une passion pour le jeu dans un marché en pleine expansion. »

UNE PLANÈTE, DEUX MONDES

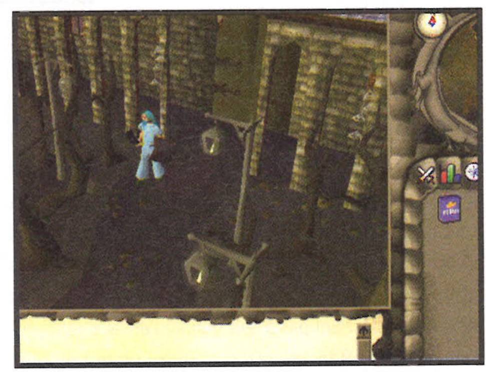
Et cette « crise d'identité » du marché PC n'est que le sommet de l'iceberg. Parce qu'une fois qu'on a réussi à répondre à la question : qui joue ?, on n'a pas fini







de rigoler. Maintenant, il faut aussi se demander: « Où joue-t-on ? » Pas dans quelle pièce, non : où DANS LE MONDE ? En Chine par exemple, on dénombre toujours plus de 200 000 cybercafés actifs, dont 80 000 mettent chacun à disposition plus de 200 PC. Oui, ça fait un joli cluster. Combinant à un modèle économique des motivations propres (les joueurs de là-bas citent le besoin de socialiser comme raison première pour jouer), le marché du jeu en Asie continue de prospérer de telle manière qu'il remet en doute la validité même de l'utilisation de chiffres de vente pour mesurer la santé du PC. En Asie, hormis World of Warcraft et Lineage II, peu de jeux populaires suivent le modèle classique de l'abonnement, celui où on sort de la thune juste pour pouvoir jouer. La région a radicalement basculé dans un modèle d'achats d'artefacts virtuels, un modèle dans lequel le jeu en lui-même est gratuit mais saupoudré de pubs ou de micro-paiement. Dans Kart Rider, sorte de Mario Kart online, ce sont les véhicules, armes et autres « upgrades » qu'on peut s'offrir contre de vrais sous ; dans Audition, clone de Dance Dance Revolution, ce sont des vêtements ; dans Special Force, un FPS online, ce sont des fusils et des munitions... Alors que la récente baisse du nombre d'abonnés WoW, là-bas, laisse penser que la formule a atteint un point maximum, la croissance de ce nouveau modèle basé sur le micro-paiement ne semble pas faiblir. Pour Florent Castelnerac, boss de Nadeo (Trackmania), « on dirait que simplement, les gens aiment consommer. Ils se plaisent à exister dans une communauté aussi longtemps qu'ils peuvent acheter quelque chose qui les rendent différents des autres. De ce point de vue métaphysique, on peut dire que le micro-paiement asiatique est l'avenir du jeu. » Dès lors, la question qui est le plus souvent posée est : pourquoi l'Occident n'a pas pris les choses en main ? Qu'attendent les gens d'EA pour lancer un MMO sportif qui tirerait parti de l'initiative asiatique ? La réponse est simple : ça existe déjà... en Asie.



Runescape, un MMORPG en Java, à l'ancienne, fait avec amour. C'est aussi l'un des plus gros cartons MMO toutes catégories confondues.

BEN OUAIS, FORCÉMENT...

Édité et développé par Neowiz, opérateur d'un portail local de jeu, FIFA Online est considéré





Malgré le fait qu'on ne soit pas fans, il paraît que Trackmania et Cie cartonnent dans le monde online. Comme quoi, on ne fait pas forcément la pluie et le beau temps.

comme le premier exemple à succès d'un jeu en boîte (FIFA 06, le plus gros carton d'EA en Corée) adapté pour le marché online. Après avoir atteint le plafond de 100 000 utilisateurs simultanés après à peine 23 jours d'open-bêta, le titre a ensuite grappillé la bagatelle d'un million d'abonnés, deux mois après ses débuts en mai 2006. Et outre le fait qu'il s'agisse du genre de projets souvent dédaignés par ceux qui jugent un peu vite du marché du jeu PC, il faut aussi y voir une autre caractéristique de ce nouveau marché : malgré le succès de World of Warcraft et Lineage, il n'est pas principalement dominé par les MMORPG traditionnels. Les jeux les plus joués de la région sont simplement des MMOG, reflet d'un enthousiasme généralisé plutôt qu'émanant d'une niche, à large audience plutôt qu'underground. Le titre favori de Randy Stude est Groove Party d'Hanbit Soft, et il est facile de comprendre pourquoi. Avec son background B-Boy, ses traits occidentaux et ses mouvements en motion capture, il est bien parti pour devenir une poule aux œufs d'or aux États-Unis. « Je sais qu'il y a un paquet d'éditeurs qui se battent pour mettre la main dessus. Ça va traverser les différences de manière efficace et devrait fonctionner partout dans le monde parce qu'il communique de manière universelle par le biais de la musique et de la danse ».

ILS DÉBARQUENT...

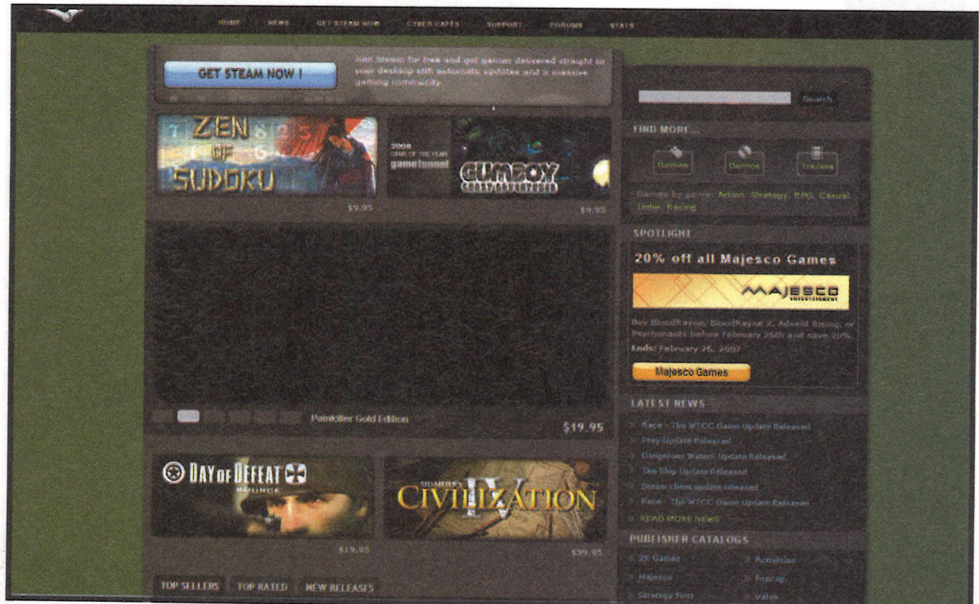
Ce qui amène au cœur de la question du futur du jeu sur PC. Le potentiel du marché oriental pour un développeur occidental est clair, de même que le potentiel pour le marché occidental d'embrasser les styles et modèles économiques des jeux asiatiques. Mais est-ce que cela se réalisera un jour ? Certains signes sont encourageants : dans un élan hautement médiatique, MTV a récemment annoncé son partenariat avec Nexon pour aider à commercialiser plusieurs des gros succès online asiatiques aux États-Unis : Kart Rider, Audition et Maple Story. Mais est-ce que l'infrastructure occidentale s'avérera compatible ? Prenons par exemple Freestyle, un « monstre » qui compte quelque 20 millions d'abonnés en Corée, aux Philippines et plus récemment au Japon. Eh bien, le jeu cartonne parce que tout ce dont il a besoin pour infiltrer sournoisement un nouveau PC, c'est un soupçon de curiosité du gars sur la chaise et la bande passante suffisante pour télécharger 250 Mo de contenu.



Kart Rider : Tous les frissons bien débiles d'un Mario Kart, mais online, avec vos millions de nouveaux amis.

Ce qui est le cas de 75 % des foyers coréens, idem au Japon et dans des marchés en pleine expansion comme le Vietnam et l'Inde. C'est une fusion idyllique entre la simplicité d'Internet et le dynamisme propre du PC : son programme d'installation n'est rien de plus qu'une fenêtre pop-up et se lance en cliquant sur un gros bouton clignotant sur la home-page. Même ma mère pourrait le faire. Sauf que pour sa version occidentale, qui sera éditée aux USA par Vivendi, c'est une tout autre histoire : il faudra l'acheter, dans une boîboîte, avec un joli CD brillant et un numéro de série. Ou si vous avez la flemme de voir le soleil, vous pourrez vous procurer une clé via FilePlanet... si vous arrivez à survivre à son labyrinthe.


Un cybercafé français. Oui, ça fait un peu pitié, le vert est du meilleur goût. Pas étonnant que ça ne marche pas par chez nous.



Pionnier en matière de distribution online, Steam compte encore un paquet de détracteurs. Ouh là oui.


GunBound : la version online et bridée (ah ah) de Worms.


Audition : Pour les kilos en trop de C_Wiz.



Freestyle : Un jeu qui a du « wesh ».

... MAIS PAS TOUT DE SUITE !

Pour l'heure, l'Occident du jeu PC est un monde à part. Alors qu'à l'Est, il existe une véritable coutume du jeu online, ici, il y a encore une courbe d'apprentissage ; là-bas, on gère les micro-paiements de façon naturelle, ici on s'en méfie. Sans oublier l'éternel dilemme selon lequel les jeux ne peuvent décemment pas adopter un modèle par micro-paiements sans se débarrasser du support CD et de la boîte, chose qui ne peut être envisageable que si un modèle par micro-paiements efficace a déjà fait ses preuves. Le serpent. Sa queue. Vous voyez la suite. Alors, en lieu et place, il y a une communauté online différente, aussi avancée que son équivalent asiatique, mais construite pour satisfaire la demande occidentale. Son premier représentant, c'est Steam, la plate-forme de Valve, pionnier en la matière mais pas encore universellement bien accueilli, c'est le moins qu'on puisse dire. Riche aujourd'hui d'une centaine de jeux, de grandes marques ou indés, il n'a peut-être pas l'attrait massif des blockbusters asiatiques, mais il fournit quelque chose que ces derniers n'offrent pas : la diversité. Le catalogue de Steam apporte une grande variété de titres, en prix, en style, en expérience de jeu, une variété dont les défenseurs du PC ont toujours su se targuer, mais que le modèle asiatique semble incapable de fournir. Et Steam a également été le premier à ajouter une nouvelle pièce au puzzle en lançant ce qui semble être une innovation occidentale : le contenu par épisodes. Qu'il s'agisse des extensions pour Half-Life 2 à Sin : Episodes, ou encore des projets de Telltale comme Bone et Sam & Max, ce découpage donne au jeu PC la chance d'avoir une réponse rapide aux nouvelles tendances et d'être plus enclin à explorer de nouvelles idées. Dave Grossman, senior designer chez Telltale, nous confirme : « Je vois des jeux sur le jardinage, la gestion de restaurants, l'hygiène dentaire, toutes sortes de trucs qui sortent de l'ordinaire, prêts à être téléchargés, pour un prix inférieur à un album de musique. Les jeux pullulent déjà sur Internet ; ils deviennent progressivement aussi présents que les pubs, ils sont même parfois dans les pubs. »



Maple Story : Un « petit » MMO en 2D old school. Plein de millions d'abonnés aussi.

ET LA SUITE ?

Alors pourquoi, avec autant de joueurs potentiels, le marché PC ne semble-t-il plus tenir le haut du pavé ? Moi je dis, c'est la faute à Microsoft et à la Xbox. Leur truc blanc moche, qui ressemble à un PC, mais sans tous les trucs bidules qui font flipper ma grand-mère. On la branche et hop, on joue. Comme sur PC. Moi je suis certain que c'est à cause d'eux. Mais bon, je peux me tromper. La réponse le mois prochain dans la deuxième partie de ce dossier haletant.



Y A PLUS DE SAISONS, MA BRAVE DAME ! D'HABITUDE, À CETTE PÉRIODE, C'EST UN TRUC DU GENRE TOTAL DESTRUCTION EXTREME : MEDIEVAL CONFLICT II, RTS DE QUEUE DE PELOTON, QUI SE RETROUVE EN HAUT DE L'AFFICHE FAUTE DE CONCURRENCE SÉRIEUSE. FINI CE TEMPS-LÀ, ADIEU LES CONGÉS PLUVIEUX, ON VA BRONZER AVEC NOTRE CRT MAL RÉGLÉ ET SE PÉTER LES GLOBES OCULAIRES DEVANT DU S.T.A.L.K.E.R. (VOUS VOYEZ BIEN QU'IL EXISTE, CE JEU !) ET DU COMMAND & CONQUER 3. LE PRINTEMPS N'EST PAS SI POURRI QUE ÇA, FINALEMENT…

Styx



JEU DU MOIS

X-PLANE REVOLUTION

ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR LAMINAR RESEARCH

IL N'Y A PAS QUE FLIGHT SIMULATOR QUI TOUCHE LES CIEUX : MALGRÉ SON NOM RIDICULE, X-PLANE TRAVERSE LA STRATOSPHÈRE POUR SE PLACER AU SOMMET DE LA SIMULATION AÉRIENNE. ÇA PLANE POUR LUI !

Liberté d'expression



INJUSTICE : C'EST LA SEULE CHOSE QUI ME VIENNE À L'ESPRIT QUAND JE VOIS CYD, FASK & CO EN TRAIN DE JOUER À DES TRUCS INTÉRESSANTS PENDANT QUE JE FAIS DE L'XP SUR EXCEL. HORMIS MA TÉLÉ QUI EXPLOSE (UN COMPLOT POUR ME FAIRE LÂCHER LA 360 ?), LE BON MOMENT DE CE NUMÉRO EST UN PETIT SAUT DE TROIS JOURS EN SUÈDE POUR ALLER VOIR UN JEU DONT ON VOUS PARLERA LE MOIS PROCHAIN.

Le jeu du moment
WOW : BURNING CRUSADE
Le jeu attendu
HELLGATE : LONDON



ON SAIT JAMAIS, JE TENTE LE COUP : JE CHERCHE UNE PATTE DE LAPIN EXCLUSIVEMENT NOURRI AU TRÈFLE À QUATRE FEUILLES. AU PIRE, UNE BAGUE PORTE-BONHEUR DE DANIÈLE GILBERT. CE QUE VOUS VOULEZ, MAIS QUELQUE CHOSE… PARCE QUE L'IDÉE DE PARTIR AUX USA UNE SEMAINE AVEC MON KARMA ACTUEL A DE QUOI FAIRE PANIQUER UN YOGI LÉTHARGIQUE.

Le jeu du moment
COMMAND & CONQUER 3
Le jeu attendu
DES JOURNÉES DE 48 H



RÉCEMMENT, MA FIANCÉE ME DEMANDAIT QUAND S'ÉTAIT ARRÊTÉ L'E3. MA RÉPONSE NE SE FIT PAS ATTENDRE : « L'AN DERNIER. » ELLE RÉTORQUA : « DEPUIS QUE FASKIL Y EST ALLÉ, QUOI. » JE ME MIS À RÉFLÉCHIR UN BREF INSTANT AVANT DE CONCLURE « ADIEU, GAME DEVELOPERS CONFERENCE », VU QUE NOTRE AMI S'Y TROUVE À L'INSTANT. ELLE : « ADIEU, SAN FRANCISCO ! » SAN ANDREAS, PRIEZ POUR NOUS…

Le jeu du moment
FFIII SUR DS
Le jeu attendu
RACE 07

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



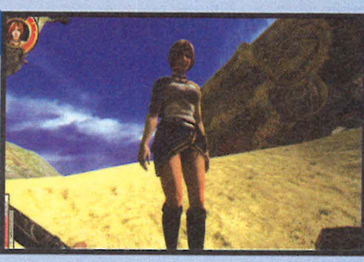
Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

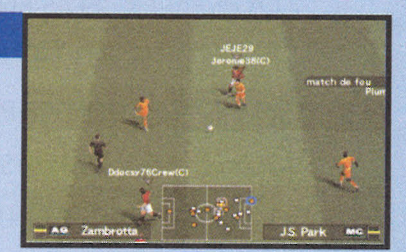
1) Battlefield 2142
Dice/Electronic Arts
2) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ
3) Armed Assault
Bohemia Interactive/505 Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Medieval II : Total War
The Creative Assembly/Sega
3) Supreme Commander
Gas Powered Games/THQ

SPORT/SIMULATION



1) X-Plane Revolution
Laminar Research/Micro Application
2) GTR 2
Sim Bin/Atari
3) Test Drive Unlimited
Eden Games/Atari

JEUX ONLINE



1) La Saga Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari
2) In Memoriam 2
Lexis Numérique/Ubisoft
3) Jade Empire
BioWare Corp/2K Games



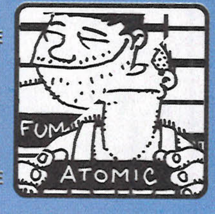
Appel à témoins : vous subissez des /spit en raid parce que vous avez les oreilles pointues ? Vous pensez que le Ninja loot est une technique comme une autre ? Vous n'osez pas avouer que votre monture épique est made in China ? Venez vous confesser : Joystick fait tomber tous les tabous ! Même ceux de Fask. Enfin, on essaie.

Le jeu du moment
Command & Conquer 3
Le jeu attendu
Sacred 2



Bonjour, vous êtes bien sur le répondeur 2.0 de C_Wiz. Je ne peux pas vous répondre actuellement car j'ai les doigts plein de pâte thermique et des caloducs autour de l'oreille. Pour un problème de carte mère, tapez 1 ; pour un bug réseau, tapez 2 ; pour visiter les meilleurs revendeurs de PC du Havre, tapez 3. Merci et à bientôt !

Le jeu du moment
Trackmania United
Le jeu attendu
Colin McRae Rally : DIRT



Fumble est en cavale : impossible de coincer le sournois renard du désert montpelliérain. Coup de chance, on a réussi à repérer un antique Atomic pendant la traque. A leur âge, ils ne courent plus très vite mais ils sont malins : ils se séparent pour mieux dérouter les poursuivants... Résultat de la chasse à l'homme au prochain numéro !

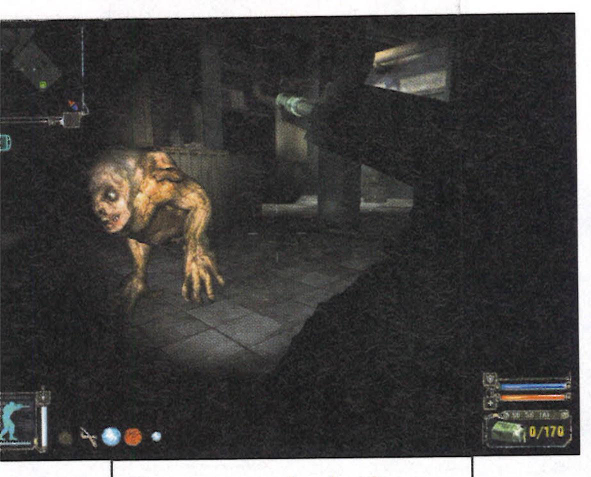
Le jeu du moment
Vanguard
Le jeu attendu
Faire mes cartons

DE GROS FLINGUES, DES MUTANTS, DES USINES SOVIÉTIQUES EN RUINE, DES RADIATIONS ET DE LA VODKA FRELATÉE : QUAND S.T.A.L.K.E.R. A ÉTÉ ANNONCÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN 2001, IL RÉUNISSAIT DÉJÀ TOUS LES INGRÉDIENTS POUR ME PLAIRE. SIX ANS PLUS TARD, MON IMPATIENCE EST UN PEU RETOMBÉE, MAIS LE JEU VAUT QUAND MÊME LE DÉTOUR.


Ah, les chansons nostalgiques des Stalkers réunis autour d'un feu de camp...

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Tchernobyl

PARC D'ATTRACTION UKRAINIEN


Si vous avez peur dans le noir, ne jouez pas à S.T.A.L.K.E.R.

L'herbe ondule sous le vent, des nuages noirs s'accumulent dans le ciel. Il est tard, la nuit ne va pas tarder à tomber. Bientôt les ultimes rayons rougeoyants du soleil ne seront plus qu'un froid souvenir. Profitant des dernières minutes de lumière, j'observe la plaine en contrebas. Quelques arbres lépreux, une végétation pourrissante, on devine des flaques d'eau graisseuse entre les tiges des roseaux. D'après ma carte, cet étang marécageux ravagé par la pollution devrait être le lac Yantar. Mais les cartes de la Zone sont anciennes, sur le terrain, les choses ont changé.


Ne laissez pas vos flingues trainer dans la boue, ça les abime et après ils s'enrayent.





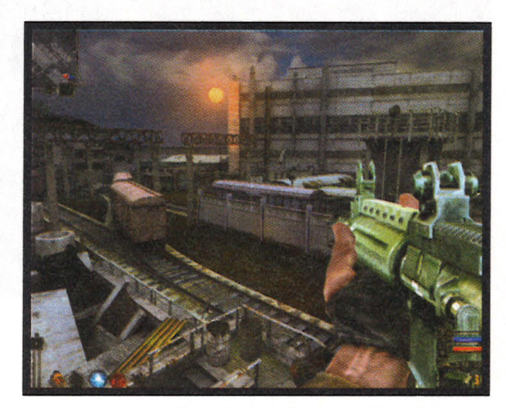


CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR GSC Gameworld/Ukraine
TEXTE en anglais
VOIX anglais/russe dans la version testée

Sur ma droite, les ruines colossales d'un complexe industriel abandonné peuvent en témoigner : plus rien ici n'est comme avant. J'aimerais entrer dans l'usine, on dit que ses souterrains recèlent d'inavouables secrets... Plus bas, des ombres courent furtivement dans la brume.
Des chiens errants, ou des sangliers peut-être. L'odeur qui émane du marais n'est pas très engageante, mais peut-être pourrai-je accéder aux entrailles de la fabrique effondrée si je remonte les anciennes conduites d'égout qui se déversaient dans le lac. J'entends les premiers grondements du tonnerre, il va falloir faire vite pour échapper à l'orage. Avant de commencer ma descente, je jette un dernier regard vers la vase putride où je vais bientôt patauger. À cette distance, on ne peut pas voir les cadavres.

On a parfois l'impression de jouer à Fallout en version FPS.



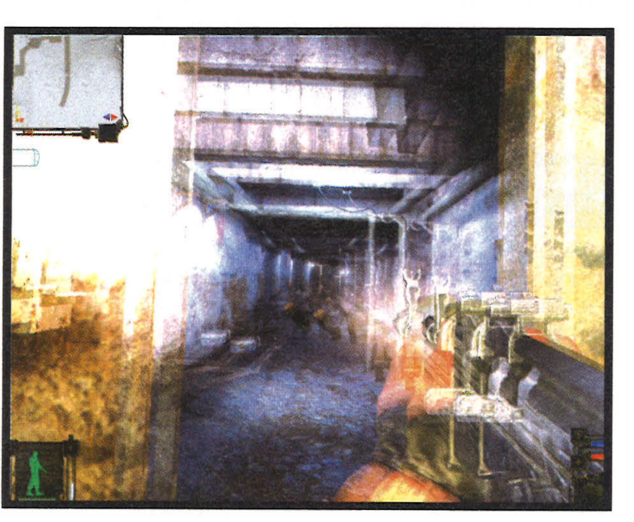


La nuit tombe... « Ils » vont bientôt sortir.



Ça c'est ballot : un militaire aveuglé par la haine vient de tomber dans une Anomalie...





Quand votre écran se met à faire ça, fuyez en hurlant de terreur.

Bienvenue à Tchernobyl

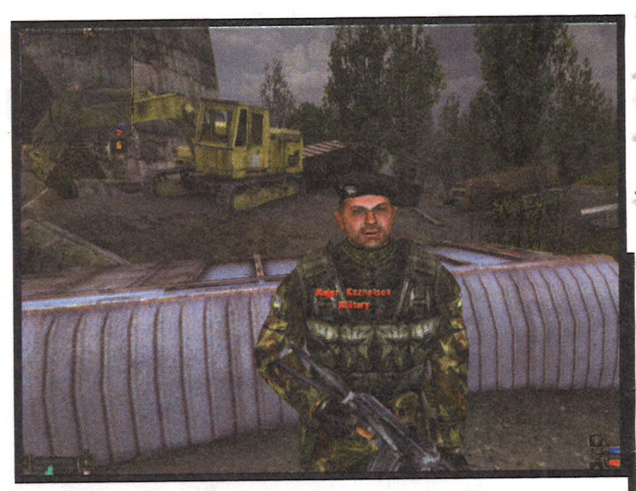
Ceinturée par des barbelés, patrouillée par l'armée et les commandos des Forces Spéciales, la Zone est une enclave de mystère coupée du reste du monde. Elle s'étend sur un rayon de 30 kilomètres autour de la centrale nucléaire de Tchernobyl, dont le réacteur en folie empoisonna toute la région un jour funeste de 1986. Vidée de toute sa population, la Zone aurait dû devenir un no man's land radioactif, une terre maudite oubliée des hommes. Mais il s'y passe des choses bien trop intéressantes pour ne pas y retourner. Des phénomènes inexpliqués y défient constamment les lois de la physique. Les Anomalies, comme on les appelle, sont des pièges mortels, pratiquement invisibles, où les forces de la Nature se déchaînent avec une puissance incompréhensible. Cachées dans un paysage en apparence inoffensif, les Anomalies ne peuvent se détecter qu'en observant indirectement leurs effets : flash lumineux, tourbillons d'air, vibrations inquiétantes.
Le promeneur distrait qui s'approcherait trop près d'une Anomalie ne comprendrait son erreur que bien trop tard, une fois happé et déchiqueté par un vortex irrésistible, incinéré par des décharges électromagnétiques, ou broyé par de monstrueuses torsions gravitationnelles.

Sa nature exotique

La présence de ces Anomalies a des conséquences spectaculaires sur leur environnement. La faune et la flore sont profondément altérées. D'horribles mutants ont fait leur apparition. Des créatures très bien adaptées à leur milieu, mais si étranges qu'il est difficile de croire que la Nature puisse être seule responsable de leur existence. Les radiations n'expliquent pas tout... Encore plus étonnant, des minéraux étranges sont apparus à proximité des Anomalies, des pierres aux propriétés extraordinaires et qui semblent directement engendrées par ces phénomènes. Ces cailloux « extraterrestres », baptisés les Artefacts, ne cessent d'étonner les scientifiques. Au début, l'armée a tenté de les utiliser pour son propre compte, mais la rumeur s'est rapidement répandue : on trouvait des



Au début, il faut faire la guerre avec un simple pistolet. On souffre.



Allons Major, vous devez avoir soif ! Acceptez ces quelques roubles...



Je viens de tuer tout un concert de rappeurs.



objets merveilleux dans les ruines de Tchernobyl, des bijoux d'une valeur incalculable. Les universités les plus prestigieuses, les plus grands labos privés s'arrachaient le moindre échantillon, à n'importe quel prix. C'est l'appât du gain qui a fait venir les premiers chercheurs de trésor dans la Zone. Malgré le danger, malgré les rayons qui tuent, malgré les bêtes sauvages et les gardes armées, ils viennent pour faire fortune. On les appelle les Stalkers, et ils sont maintenant des centaines à arpenter la Zone en tous sens, avides de richesses et prêts à tuer pour une poignée de cailloux brillants.

Ses habitants pittoresques

Les Stalkers vadrouillent dans le chaudron radioactif de la Zone depuis plusieurs années, et malgré tous les efforts des militaires pour les en chasser, ils sont de plus en plus nombreux. Au point qu'ils forment des groupes semi-organisés, des bandes rivales qui contrôlent des territoires spécifiques, s'espionnent, s'entraident ou s'affrontent. Des liens économiques se tissent, basés sur la contrebande des Artefacts et l'approvisionnement des Stalkers en produits de première nécessité : rations alimentaires, médicaments, armes et munitions. Survivre dans la Zone n'est pas un mince exploit, si vous aussi vous choisissez de tenter votre chance et de venir y chercher fortune, il faudra apprendre à éviter les pièges de la nature, les Anomalies, les patrouilles d'hélicoptères, les monstres mutants et les Stalkers peu scrupuleux. Impossible de consommer la nourriture trouvée sur place, pour vous alimenter vous devrez vous débrouiller pour obtenir des conserves intactes, ou des produits frais importés. Ce monde est impitoyable : si vous vous faites ouvrir la tronche par une balle perdue, ou par une horreur tentaculaire, vous devrez vous recoudre vous-même... ou périr saigné à blanc. Et si vous respirez des poussières d'uranium en farfouillant dans une poubelle, il est fortement conseillé de s'injecter un cocktail de drogues antiradiations pour limiter la casse. Si vous n'en avez pas, vous n'aurez plus qu'à faire comme les gens du coin quand ils n'ont pas de toubib sous la main : fermer les yeux et boire de la vodka jusqu'à ce que ça passe.

Son artisanat typique

L'équipement disponible dans S.T.A.L.K.E.R. est tellement détaillé qu'on a parfois l'impression de jouer à Fallout en version FPS. Il faut dire que le thème est très proche, la survie armée face à des mutants dans un monde post-apocalyptique qui fleure bon le strontium frais, on retrouve donc beaucoup d'éléments communs. Ainsi, on fauchera au pistolet-mitrailleur des rangées de bandits fringués avec survêt' et capuche, on dispersera des clébards agressifs à la grenade offensive, on customisera son AK-74 avec lunette de précision, lance-grenades et munitions spéciales haute pénétration. Avec plusieurs fusils d'assaut, flingues de sniper et autres fusils de chasse à canon

Un peu de technique

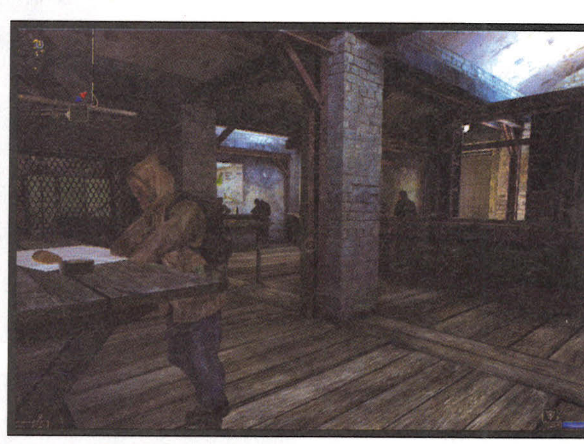
Malheureusement, nous n'avons pas pu obtenir la version définitive du jeu à temps pour la tester, nous avons donc dû nous débrouiller avec une bêta mal dégrossie. Cette pré-release était visiblement très fâchée avec les cartes vidéo ATI et toute tentative pour activer les éclairages dynamiques était impitoyablement sanctionnée par une dramatique chute de frame-rate. Difficile de dire si la version finale se comportera mieux mais, de toute façon, prévoyez un bon gros 3 GHz, une carte vidéo 256 Mo et quelques Go de RAM.

Dis, c'est vrai que ta supercombi, elle résiste aux grenades ?



TIPS JEU

Pouvoir sprinter d'un point à un autre est indispensable si vous voulez survivre au combat, c'est pourquoi il est vital de voyager aussi léger que possible. Ne transportez que le strict nécessaire et réapprovisionnez-vous sur les cadavres de vos ennemis. Transporter tout son arsenal avec soi est tentant, mais un Stalker surchargé s'expose à bien des déboires.



Au Bar des 100 Rads, on peut se détendre entre deux expéditions suicides.



Si vous êtes assez fou pour attaquer seul des dizaines d'ennemis à la fois, pensez à vous planquer sur les toits.

Un trekking de rêve

Au début de l'aventure, on commence près de l'entrée de la Zone, dans un niveau relativement sans danger. On croise quelques Stalkers amicaux, une poignée de bandits dépenaillés et des meutes de chiens aux yeux dégoulinant de bave. Les autochtones les plus pacifiques vous confieront des tâches anodines, comme aller massacrer quelques bestioles envahissantes, retrouver un disparu, ou assister la milice du patelin dans l'attaque d'un camp de hors-la-loi. Ce sera l'occasion de vous faire la main, trouver armes et munitions et aussi empocher quelques roubles. Mais pour vous rapprocher du centre de la Zone, il vous faudra tôt ou tard franchir les check-points dressés par les militaires. Ces gens-là ne plaisantent pas et il est déconseillé de prendre seul leurs positions d'assaut, vêtu d'une bâche trouée et en brandissant un pistolet rouillé… Au-delà des barrières, vous accéderez à différentes régions, peuplées d'habitants pas toujours sympathiques. On peut ainsi farfouiller dans le Grand Dépotoir, une montagne de gravats qui fera la joie de votre compteur Geiger. On barbote sur les rives hantées du lac Yantar, on se fait dévorer vivant au fond des catacombes humides de l'institut Agroprom, on déambule dans la Vallée de la Mort. Mention spéciale à la ville fantôme de Pripyat, avec sa grande roue squelettique et ses H.L.M. phosphorescentes. Et, bien sûr, le clou de la visite, le cœur des ténèbres : la centrale nucléaire elle-même…

scié, l'arsenal ne manque pas de variété. On trouve même des pistolets silencieux, histoire de refroidir discrétos un garde d'une bastos de .45 dans la nuque, mais je n'ai pas eu beaucoup de succès avec les tactiques d'infiltration. Il s'agit peut-être d'un défaut dans l'I.A. de notre version, mais les ennemis semblaient toujours capables de me détecter une fois l'alerte déclenchée. Et quand ces types vous agressent, ce n'est pas pour rire : ils se mettent efficacement à couvert, synchronisent leurs attaques, vous clouent sur place avec de terribles tirs de barrage et vous contournent dans le même mouvement. Le résultat est impressionnant, même si on ne peut s'empêcher de sentir que l'I.A. triche, qu'elle vous voit parfaitement dans le noir et à travers les murs. Heureusement, la panoplie du parfait petit Stalker est généreusement pourvue sur le plan défensif. On pourra ainsi s'équiper de toutes sortes de vêtements de protection, du ciré de pêcheur vaguement traité contre l'acide au gilet Kevlar dernier cri, en passant par la combinaison intégrale NBC et l'armure turbomoléculaire venue de la quatrième dimension.

Transport par Aeroflot

Les meilleurs équipements n'étant accessibles qu'aux représentants les plus appréciés des diverses factions qui s'affrontent pour le contrôle de la Zone, vous serez amené à accomplir de nombreuses missions périlleuses. Il ne sera pas possible de faire plaisir à tout le monde et il faudra choisir votre camp, pour le meilleur et pour le pire. Comme dans Fallout, un petit ordinateur PDA vous servira à noter les missions en cours, les lieux à explorer, les conversations importantes et les coordonnées géographiques des trésors cachés. S.T.A.L.K.E.R. aurait pu être fantastique si cet aspect du jeu avait été aussi soigné qu'il le mérite, mais notre version d'évaluation était très décevante sur ce plan. Personnages bien peu charismatiques, conversations non-traduites (restées en russe et donc parfaitement incompréhensibles), nombreux bugs du PDA, options de dialogue excessivement limitées, système de troc prometteur mais finalement anecdotique… Alors que S.T.A.L.K.E.R. devait sortir en 2003, c'est un peu agaçant de constater que, malgré quatre ans de retard, sa dimension RPG a été bâclée. On savait que le jeu avait dû être amputé de quelques éléments pour pouvoir être terminé, mais la blessure n'est pas très propre.

Finitions rustiques

Ainsi les différents niveaux du jeu, à travers lesquels on se balade librement, ne semblent finalement pas si vastes que



Les ouvriers de la centrale sont parfois rancuniers.



L'écran d'inventaire est vraiment mal foutu, mais il permet d'avoir un petit aperçu de l'équipement.



Quels beaux habits... Je peux être ton ami ?

ça. Les paysages de S.T.A.L.K.E.R. sont très impressionnants, mais on les aurait d'autant mieux appréciés s'ils étaient sortis avant Far Cry... On peut parfois ouvrir une porte ou fouiller une cache, mais guère plus. Le décor est beau mais ça ne reste que du décor, tout ça manque de boutons, de mécanismes, d'exploration. Sans aller jusqu'à réclamer un gravity gun, on aurait aimé plus d'interactions avec l'environnement. Avoir créé autant de lieux fantastiques, fourmillant de détails et de cachettes, pour finalement aussi peu s'en servir, c'est bien dommage. Malgré des efforts louables en matière de liberté d'action, S.T.A.L.K.E.R. reste beaucoup plus proche d'un FPS classique que d'un authentique RPG. Entravé par des clôtures infranchissables et des obstacles arbitraires, le joueur ressent parfois durement les limites artificielles imposées par une technologie vieillissante. On peut cependant espérer que quelques-unes des imperfections relevées lors du test seront corrigées dans la version définitive.

Dépaysement assuré

Malgré ses défauts techniques et quelques problèmes d'équilibrage évidents, S.T.A.L.K.E.R. reste un des meilleurs FPS de ces dernières années. Le cadre dévasté de la zone interdite qui ceinture Tchernobyl est admirablement rendu, avec des friches industrielles plus vraies que nature et une atmosphère qui transpire la peur et la maladie. Les ennemis que l'on rencontre, humains ou non, sont souvent retors et dangereux, une performance quand on songe que le gameplay est ouvert, que les NPC se battent entre eux et doivent s'adapter à leur environnement, dans un contexte beaucoup plus chaotique que les niveaux linéaires et aseptisés des FPS traditionnels. Les (nombreux) défauts constatés chez l'I.A. sont donc à relativiser. Les carences béantes du système « RPG » de dialogue et de commerce, dont il ne reste plus que des traces, sont également excusables : même si on est loin de ce qui était promis au départ, le résultat sur ce plan est tout de même bien supérieur à ce que la concurrence peut proposer. Plus grave, les performances techniques de notre version sont très mauvaises. Nous ne savons pas si les problèmes rencontrés seront toujours présents dans la version commerciale, ou s'ils seront patchés peu après la sortie. Quoi qu'il en soit, S.T.A.L.K.E.R. n'est pas la catastrophe industrielle qu'on aurait pu craindre. C'est un jeu fun et captivant, parfois un peu bizarre, malformé, un FPS mutant qui se voulait RPG, certes pas parfait... mais il serait dommage de s'en priver.

Atomic

Merveilleux souvenirs

On les trouve un peu partout dans la Zone, auprès d'Anomalies meurtrières ou dans les poches de Stalkers brutalement accidentés, et ils sont supposés avoir une grande valeur : les Artefacts. Certains augmentent votre protection contre les attaques physiques, au prix d'une vulnérabilité accrue aux radiations. D'autres, au contraire, font rebondir les rayons gamma sur votre épiderme bronzé, mais engendrent une grande fatigue physique. D'autres encore améliorent considérablement votre endurance, mais réduisent votre résistance au feu ou aux chocs électriques... La plupart des Artefacts traînent ainsi de lourds défauts, parfois bien plus gênants que les avantages qu'ils apportent. À quoi bon survivre aux balles, si porter une caillasse brûlante à la ceinture vous condamne à mourir irradié en quelques minutes ? L'idée de départ n'était pas mauvaise, loin de là, et si on avance dans le jeu, on peut finalement utiliser des combinaisons d'Artefacts extrêmement puissantes. Mais on sent bien que le concept aurait pu être mieux équilibré.

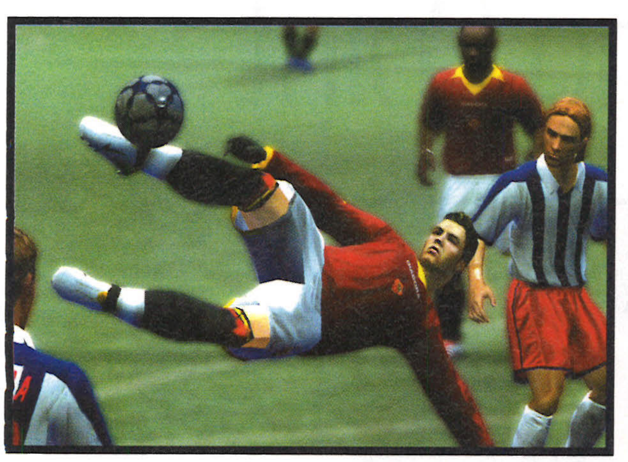


En Deux Mots

Ouf, S.T.A.L.K.E.R. n'est pas une déception. Malgré le retard considérable accumulé par les développeurs, finalement, ils s'en sortent honorablement. Il y a de l'action, l'ambiance est au rendez-vous, certains passages sont vraiment très réussis. Les points faibles du jeu n'en paraissent que plus négligés, mais dès qu'on compare S.T.A.L.K.E.R. à sa concurrence, on ne peut plus être trop sévère. Avec une meilleure maîtrise des aspects RPG, ce jeu aurait tout cassé.

- \+ Ambiance unique
- \+ Liberté de mouvement
- \+ Projet très ambitieux
- − Terminé à l'arrache

Note	
5	TECHNIQUE (VERSION BÊTA)
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT


Oh l'autre, comment il frime.

Le marathon footballistique d'Electronic Arts ne s'arrête pas. Une version tous les six ou huit mois, pourquoi pas. Sauf qu'il faut le reconnaître, cela n'apporte jamais grand-chose. On se retrouve même généralement avec des versions allégées. Comme les versions se basant sur une Coupe du monde ou Euro qui se focalisent sur les nations, celle de la Champions League ne comprend que l'élite des clubs du Vieux Continent. Voilà, c'est dit, y a arnaque de ce côté-là, vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenu. Néanmoins, si on aime le football, il y a moyen de s'amuser. D'abord parce qu'une tonne de licences, des stades aux ambiances folles et des commentaires de qualité, ça aide à s'immerger. Ensuite, si on fait abstraction des défauts récurrents, on peut parvenir à une certaines intensité dans les rencontres.

UEFA Champions League 2006-2007

LE BALLON DORT

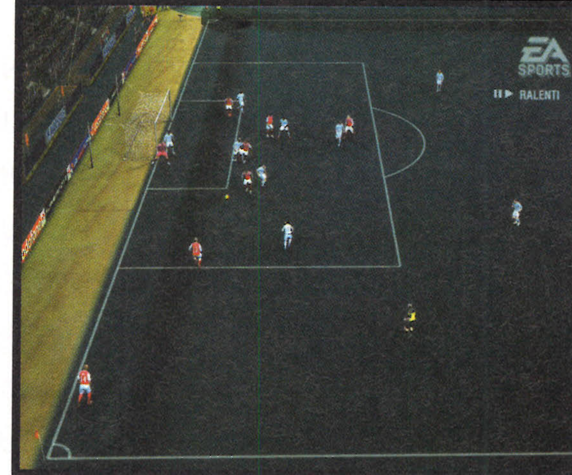
UNE HISTOIRE DE RÉACTUALISATION ET DE RENTABILITÉ, LE NOUVEAU PETIT FRÈRE DE FIFA ? FORCÉMENT, MAIS IL Y A AUSSI DU BON À TROUVER DANS LE CONTENU DE CETTE NOUVELLE VERSION, CERTES UN PEU LÉGÈRE EN EFFECTIFS.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL  8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Il a l'air plus gourmand que FIFA celui-là. Il faut prévoir une config un peu au-dessus de la minimale pour bien en profiter et surtout des drivers à jour pour ne pas voir les cinématiques et autres ralentis se dérouler en une image par seconde.



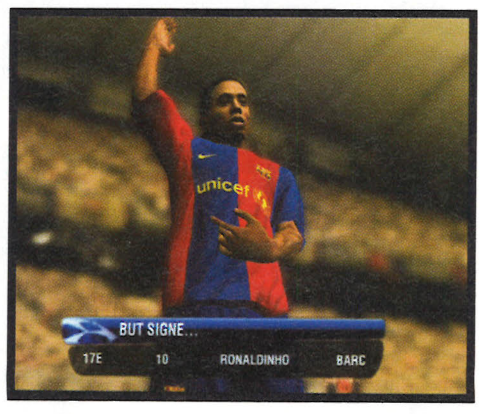
Avec les points gagnés en mode Triplé, on peut débloquer un stade en forme de billard. Cool.

Jamais deux sans trois

Dans la continuité de FIFA 07, il est nécessaire de proposer un bon jeu collectif pour arriver à se trouver en bonne situation face au but. Néanmoins, si le rythme des rencontres ne s'avère pas trop dégoûtant, il demeure quelques problèmes à surmonter : une latence insupportable dans les passes et tirs, un système de frappe frustrant, un manque d'initiative pénible de vos partenaires virtuels et une physique de balle toujours bien en dessous du concurrent, que je ne nommerais pas. Bref, les matchs peuvent amuser, mais dans une bien moindre mesure que ce que nous propose PES. Et zut, je l'ai nommé. Au niveau du contenu, outre la Champions League, des matchs historiques (avec effectifs actuels, toujours), et du online à se gaver, on découvre le mode Triplé. Il s'agit de prendre en charge un club en tant qu'entraîneur, de gérer son effectif (et les exigences des joueurs et du président) sur une saison pour l'amener à gagner son championnat, sa coupe nationale et le prestigieux trophée européen. Bon point, on ne joue que les matchs importants avec des challenges à relever parfois en cours de rencontre (mené au score, un expulsé, dans les arrêts de jeu…) Ça a le mérite de coller une sacrée pression sur vos épaules et de forcer à l'efficacité. Dommage que ça ne dure qu'une saison. Mais bon, c'est inscrit 2006-2007 sur la boîte, hein…

Plume

Je suis peut-être pas beau, mais j'en ai une grande comme ça.





En Deux Mots

Une version light dans le contenu, qui ne corrige pas vraiment les défauts de FIFA 07, malheureusement. On garde les mêmes défauts et qualités et on espère mieux la saison prochaine.

+ Immersion assurée
+ Ça se laisse jouer
- Gameplay toujours défaillant
- Version light de FIFA

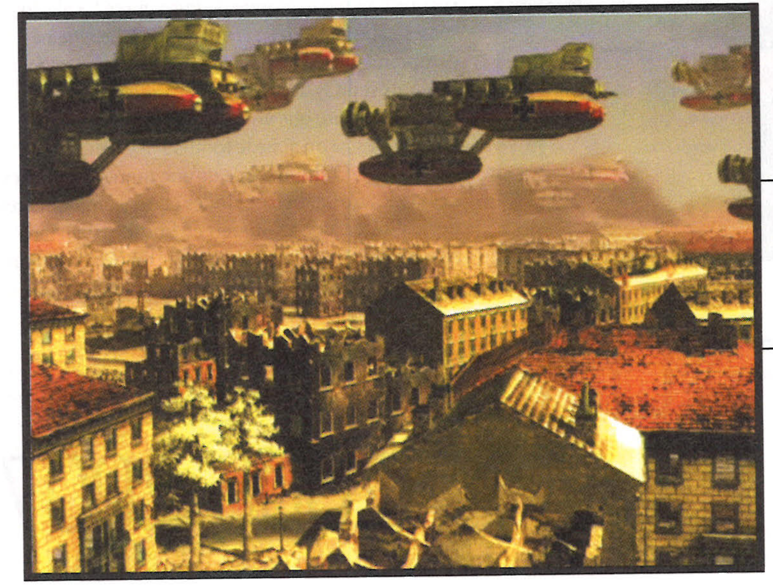
6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Warfront : Turning Point

STR ALTERNATIF

VOUS N'AVEZ PAS LES MOYENS DE BOOSTER VOTRE PC POUR FAIRE TOURNER SUPCOM CORRECTEMENT MAIS VOUS CHERCHEZ TOUT DE MÊME UN JEU DE STRATÉGIE À VOUS METTRE SOUS LA DENT ? JE ME DEMANDE VRAIMENT CE QUE VOUS FERIEZ SANS MOI…



L'architecture nazie me fascine. Enlever les toits des immeubles pour mieux profiter du soleil, il fallait y penser !

La guerre fait rage. Hitler est assassiné prématurément, mais les nazis parviennent tout de même à envahir Londres et à étendre leur suprématie sur une grande partie de l'Europe. Le prolongement des conflits apporte des avancées technologiques fulgurantes en matière d'armement, ce qui rend les combats carrément surréalistes. Voici Warfront : Turning Point. Il s'agit bien sûr d'un infâme complot, une sombre machination orchestrée par des développeurs hongrois pour nous ressortir un jeu sur la Seconde Guerre mondiale. Les unités futuristes tels l'infanterie en jetpack ou le tank à énergie sonique rajoutent certes un peu de fraîcheur, mais j'ai du mal à croire qu'on va réellement nous proposer du neuf. Au moins, on nous offre des graphismes au niveau et une belle physique qui fait exploser les tanks en mille morceaux… Je reste sceptique.

Blitzkrieg ?

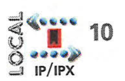
Enfin, je vais lui laisser le bénéfice du doute. Warfront mise sur la vitesse et l'efficacité. Pourquoi pas ? Les soldats sortent des usines à la vitesse de l'éclair et il existe même une fonction de boucle pour continuer à produire éternellement la même chose. Tout cela rend les combats dynamiques et extrêmement rapides… enfin presque. Les adversaires disposant des spécificités identiques, on arrive rarement à percer leurs défenses. Les héros peuvent utiliser des pouvoirs spéciaux mais comme les affrontements se transforment rapidement en un bordel inextricable, il devient quasi impossible de « micro-gestionner » (NdFumble : ah ah ah je la laisse celle-là, elle est trop belle). Et le léger apport FPS qu'offre Warfront n'arrange pas la chose. En effet, on peut entrer dans une tourelle pour la contrôler soi-même, mais cela signifie laisser tout le reste en plan ! Au final, tout n'est que question de rapidité et de grosse armée. Adieu la stratégie, bonjour les bourrins du clic ! Dommage…

June





10



10

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Atari
Développeur Digital Reality/Hongrie
Texte et voix en anglais



L'infanterie jetpack était un véritable projet de l'armée nazie !



Le tank à énergie sonique, fallait pas l'inviter.

Santé !

Chez les Soviétiques, il existe une unité un peu particulière : le marchand de vodka. Il peut remonter le moral des troupes et rendre les soldats adjacents invulnérables. Dans S.T.A.L.K.E.R., la vodka sert à faire baisser le taux de radiation. Il faut croire que les pays de l'Est aiment faire de la pub pour leur boisson fétiche. Je vous rappelle que l'abus d'alcool est dangereux pour la santé…

Un peu de technique

Au vu de la rapidité de création des unités et le véritable carnage auquel chaque combat aboutit, vous risquez de vous trimballer avec une armée très conséquente. Le risque de ralentissement reste minime mais si vous préférez être sûr, tablez plutôt sur 1Go de RAM.

En Deux Mots

Si vous cherchiez un STR bourrin sans une once de stratégie, je l'ai trouvé pour vous. Warfront bénéficie dans l'ensemble d'une bonne réalisation, mais ne propose pas LA petite idée qui fait la différence.

- + Plutôt joli
- + Histoire originale
- – Pas de stratégie
- – Rien de bien excitant

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



Des éléments de jardinage font leur apparition, c'est la famille Gothik qui va être contente !

OUÉÉÉÉ C'EST LA FÊTE ! LES SIMS 2 AU FIL DES SAISONS EST ARRIVÉ À LA RÉDACTION ! TOUT LE MONDE EST SURVOLTÉ ! AH ZUT C'EST MOI QUI ME COLLE AU TEST...

Les Sims 2 Au fil des saisons

BARBIE ET KEN

Bon je délaisse un instant mon fusil M16 et ma carte d'état-major pour pouvoir décortiquer un peu ces quatre saisons version Sims. Tout le monde connaît Les Sims, la formidable, que dis-je, l'impressionnante simulation de vie ordinaire en banlieue américaine d'Electronics Arts. Eh bien, cette fois, c'est reparti avec les quatre saisons, vous savez le printemps, l'été, l'automne et, incroyable, l'hiver. Les Sims c'est un peu comme les Feux de l'Amour. On ne sait pas quand ça a commencé (NDStyx : quand t'avais 15 ans environ), on ne sait pas pourquoi on s'y est mis mais on devient vite accro, au moins pour quelques heures.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronics Arts
DÉVELOPPEUR Maxis/États-Unis
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS



La famille Dourève habite à côté d'un radiotélescope, non mais ça va pas !

Dans ce nouvel épisode, Shirley et Steve se rendent compte que l'année est découpée en quatre saisons et qu'il est possible d'avoir des activités durant ces périodes. Shirley aime bien l'été, s'enduire le corps de monoï et plonger dans la piscine pendant les journées de canicule ; tandis que Steve, qui a été élevé à la dure dans le Wyoming, préfère ramasser les feuilles mortes en automne et faire des barbecues. Leur fille, Jenny, adore cueillir les fleurs dans la pelouse au printemps alors qu'Horatio le petit dernier préfère les batailles hivernales de boules de neige.
Comme toujours dans les Sims, l'environnement influe directement sur le comportement et l'humeur de vos petits personnages chéris : orages d'été, bourrasque de vent, tempête de neige... Tous les événements climatiques sont reproduits et sont même manipulables.

Les lemmings en mieux

Plein de nouvelles activités passionnantes sont aussi disponibles (la vie est bien faite quand même), allant de la nage en piscine au patinage sur glace ou au bain de soleil sur un transat. J'ai réussi à faire pousser quelques fruits dans mon jardin pour concocter des boissons énergétiques ou amoureuses (!), Shirley a a-do-ré ! Outre les saisons, cette extension comporte de nouveaux métiers (dont journaliste, hips), de nouveaux habits et objets, bref de quoi s'amuser pendant nos longues soirées d'hiver finissant. Ça tourne bien, c'est pas buggé : c'est un peu normal, EA connaît la musique et on n'en est plus au coup d'essai. Après quelques extensions un peu mièvres dans ce monde de brutes, on attend quand même quelque chose de plus consistant, de plus dur sous la dent. Pourquoi pas un Sims : Vacances en Irak ou un Sims : Shirley se fait refaire les seins ! Ben quoi ?

ffak



Parmi les nouveautés, le sélecteur de saison qui permet de sélectionner les saisons, un truc de dingue non ?

Un peu de technique

Electronics Arts annonce un minimum de 256 Mo de Ram, mais prévoyez le double si vous utilisez Vista ou si vous avez d'autres extensions installées. Pour rappel : il est nécessaire d'avoir le jeu de base Les Sims 2 pour utiliser l'extension. Pour la carte graphique, une qui gère le T&L est préférable. Si ce n'est pas le cas, compensez avec un CPU à plus de 2 Ghz et ça devrait passer. Mais faudra penser à changer de GPU quand même...

En Deux Mots

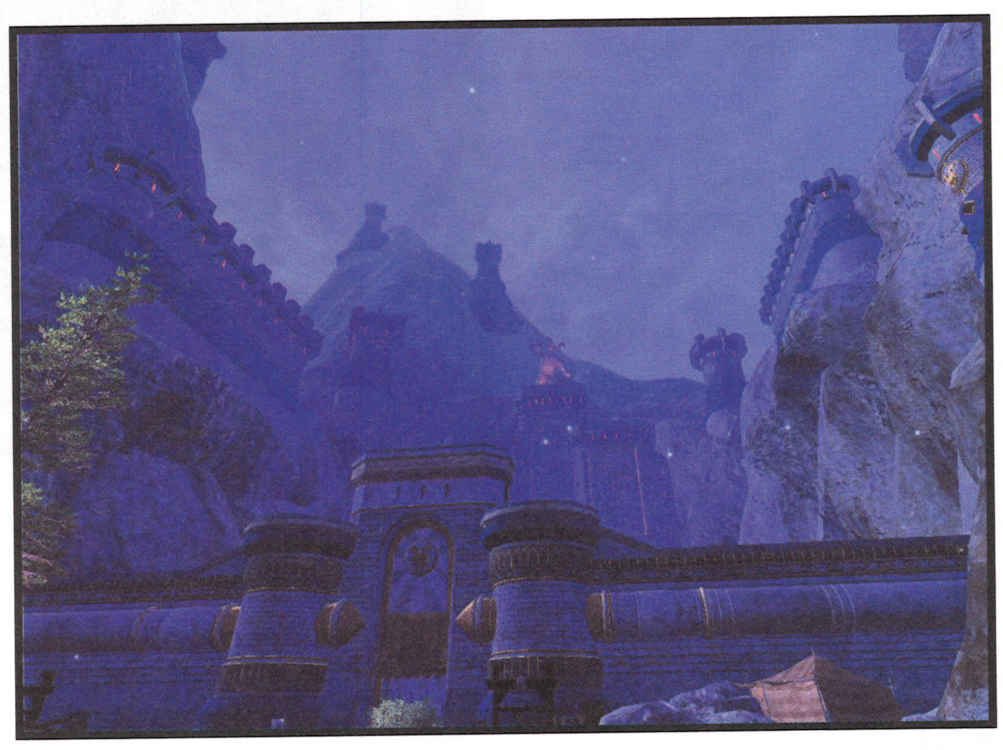
Si vous êtes fan de la série, cette extension bien finie, vous ravira, même si elle ne rajoute que 391 Mo de données au jeu. Pour les autres, vous pouvez reprendre une activité normale.

+ Un add-on de plus
+ La saison hiver est sympa
− Un add-on de plus
− Toujours moralement correct

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



IL N'Y A PAS CINQUANTE SOLUTIONS POUR SURVIVRE FACE À WOW QUAND ON EST UN JEUNE MMO : PROPOSER, D'UNE PART, DE LA QUALITÉ ET, D'AUTRE PART, OFFRIR UN GAMEPLAY DÉDIÉ À UN STYLE DE JOUEUR PARTICULIER. POUR VANGUARD, LES DEUX MOTS D'ORDRE SONT PVE ET GROUPE. ET POUR LA QUALITÉ ?





Vanguard

RETOUR AUX SOURCES

Je n'étais pas censé tester Vanguard… ça m'est tombé dessus un peu par hasard. Je n'avais pas trop suivi le développement, mais le peu que je connaissais du jeu ne me faisait pas trop envie. Une espèce de MMORPG hardcore genre « on souffre comme dans Everquest 1, et on aime ça », avec des raids pour couper du bois et des décès brutaux où tu te retrouves en slip à vingt bornes de ton corps, que tu dois récupérer au fond d'un donjon plein de monstres. Je n'étais pas super-excité de le tester. Mais pas déprimé non plus, car rien ne me fait plus plaisir que de découvrir un nouvel univers. Voici ce qui m'est arrivé…





MAX 5000 PAR SERVEUR

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
512 Mo de RAM et 2 Go d'espace disque
ÉDITEUR Sony Online Entertainment
DÉVELOPPEUR Sigil Games/États-Unis
TEXTE & VOIX en anglais sur la version testée



La distance de vue est vraiment appréciable.



Non, pas de cruauté envers les animaux dans Vanguard. Ceci n'est pas un loup déguisé en Indien contre son gré mais un joueur Druide transformé.

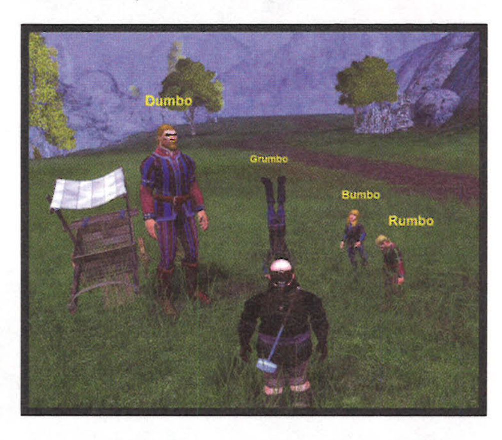
Immersion réussie

D'abord, j'ai vite reconnu la patte artistique de SOE à la création de perso. Pour ceux qui n'ont pas suivi, les gars de Sigil sont, en gros, des anciens développeurs d'Everquest (et pas les plus petits) partis faire leur propre jeu. Vanguard est donc le fils spirituel d'EQ 1, mais Sigil a tout de même dû revenir chez papa maman SOE pour avoir de l'argent de poche et finir son projet. Finalement, tout le monde est réconcilié et Vanguard est né. Un peu prématurément, il est vrai… mais l'important c'est qu'il soit en vie. Le style graphique SOE donc ? Oui, une tentative de réalisme desservi par des textures un peu trop « plastiques », surtout pour la peau des personnages. Cela donne l'impression de jouer avec des Big Jim,

bien que cette sensation soit bien moindre que dans EQ 2. Et on ne peut pas dire que la modélisation des vêtements ou des armures soit très remarquable non plus. Niveau créativité, on ne demandait pas du Guild Wars, mais quand même, ils auraient pu faire un poil mieux. La customisation aussi se montre made in SOE, avec des tonnes de paramètres pour modifier les traits de votre perso, sans que ça change vraiment grand-chose… Et à côté de ça, Sigil propose trois ou quatre coupes de cheveux par race. C'est peu, très peu. Tant pis pour cet aspect de Vanguard… Heureusement, une fois dans le jeu, ça s'améliore : les décors sont plutôt jolis et particulièrement bien secondés par deux éléments notoires : une grande profondeur de champ et un flou artistique de bon goût. Pour en profiter, il faut tout de même une bonne machine (Core 2duo, plein de Ram, Carte 3D récente…) sinon, Vanguard redevient vite moche et là, c'est la cata.

Ben ça alors !

Comme j'ai un peu une machine de tueur, mon entrée dans Vanguard s'avère des plus agréables. Je choisis de jouer un Nain Clerc, mais les races sont très nombreuses (et divisées en trois royaumes), et le terrain de jeu vraiment immense. Avec une bonne brouette de classes bien définies (tanks, healers, damage dealer), le choix est vaste et appelle au « reroll » fréquent pour découvrir les talents de chacun et leur lieu de départ. Après quelques niveaux à soigner des inconnus, à écraser du Kobold à la masse et à « buffer » les collègues gratos, j'arrive à plusieurs conclusions : Vanguard est agréable à jouer, l'interface est quasi impeccable, les mécanismes sont à peu près clairs, les quêtes sont nombreuses, le gameplay est varié (combat, artisanat, diplomatie : voir encadrés),… Bref, on ne s'ennuie pas et ça fonctionne plutôt bien. Vanguard n'est même pas si hardcore que ça. Oui, on perd son matos quand on crève, mais seulement ce qui n'est pas « lié à l'âme ». Et on peut acheter des cristaux pour « lier à





Le petit symbole habituel à la WoW : ici c'est un bouclier qui annonce les quêtes dispo, en cours ou à valider.

Un peu de technique

Au-delà des fuites de mémoire et des shaders qui déconnent, Vanguard tourne pas si mal que ça. Avec un CPU approchant les 3 Ghz, 1 Go de Ram et une carte 3D 256 Mo, vous aurez un chouette rendu. Comme je le dis dans le test, avec une machine « high-end » dual core avec 2 Go de Ram et une grosse carte 3D, c'est le pied. Vanguard propose un large choix d'options pour trouver votre bonheur.

Le Combat

Si vous connaissez les MMO, vous ne serez pas dépaysé avec les combats de Vanguard. Chaque classe a sa place, avec ses pouvoirs habituels : taunt, heal, root, snare, AOE, et autres barbarismes. Tout y est. Le repop des monstres est pêchu et les barres de vie et d'énergie de chacun se remplissent vite. Le downtime (l'attente durant laquelle on ne joue pas pour cause de soin) n'existe quasiment pas. Seul défaut : visuellement, c'est austère question effets de sorts ou d'attaque… Avec le moteur 3D utilisé, ils auraient pu faire beaucoup plus spectaculaire !



Ahh les joies du backstab en furtif. Que serait un MMO sans ses voleurs « Damage Dealers » ?

Traduction pas trop simultanée

Paraît-il qu'une version française est en cours et qu'elle arrivera un jour. Moui… connaissant le talent de SOE pour la traduction (voir Everquest 2), autant laisser tomber tout de suite. La communauté joue déjà en anglais sur les serveurs européens (G ou infineum). De toute façon, les jeux vidéo, ça sert aussi à apprendre l'anglais. Allez, au boulot.

l'âme » ses objets favoris. On peut aussi jouer solo un petit peu, mais le sujet s'annonce plus sensible. Rapidement il faut grouper, c'est dans l'esprit de Vanguard. On se pointe à l'entrée des donjons, qui ne sont pas instanciés, jamais, et on propose ses services. Comme au bon vieux temps ! Beaucoup de joueurs ne supportent pas les difficultés d'un donjon ouvert à tous, mais il faut bien avouer que certaines injustices et autres événements imprévus générés par ce gameplay offre les meilleurs souvenirs de raid. « Et tu te souviens quand le mec est ressorti du tunnel avec un train d'une dizaine d'orcs au cul et qu'on a tous détalé ! Comment on l'a pourri après ! » Moi, j'aime bien. Sigil a choisi ce style et compte bien s'y tenir. Ça ne plaira pas à tout le monde, mais ceux qui accrochent peuvent avoir confiance.

A new hope

Je ne vous secouerai donc pas dans tous les sens en vous criant d'acheter Vanguard parce que c'est trop de la balle. Il faut s'y pencher et voir si ça vous branche. Il y a des périodes d'essai pour ça, si vous avez le courage de vous procurer les 17 Go d'installation. Et même si vous y trouvez votre compte, vous voudrez peut-être attendre un mois ou deux que les plus gros bugs soient éliminés (trou dans le décor, bugs d'inventaire, etc.) Cela dit, les mécanismes du jeu sont parfois suffisamment obscurs pour ne pas remarquer les bugs : difficile de savoir si telle ou telle compétence marche bien quand on ne sait pas à quoi elle sert… Eh oui, Vanguard reste un MMO, avec son bêtatest payant. L'avantage c'est qu'il a l'air assez solide pour rester en compétition, dans son style PvE massif propre. C'est tout le bien qu'on lui souhaite.

Fumble

L'artisanat

On peut sans problème ne faire que de l'artisanat dans Vanguard. Il s'agit d'un aspect du jeu complètement séparé du côté aventure, avec ses propres compétences, attributs et expérience. Enfin, si on achète ses ressources plutôt que les récupérer soi-même dans la nature (dangereuse). L'artisanat comporte trois parties : le raffinement, la complétion, et l'assemblage. On crée des objets via un minijeu de compétences au tour par tour. Le tout est d'équilibrer progression et qualité pour ne pas tout perdre. À vous de travailler raisonnablement ou de prendre des risques. Avec les complications qui peuvent apparaitre à tout moment, ce bête gameplay arrive à mettre sur les nerfs le plus zen des joueurs. En tout cas, les recettes sont intéressantes et les objets créés utiles. Et comme Vanguard est un jeu de groupe, attendez-vous à former des escadrons de bûcheron et de charpentier pour fabriquer les grandes œuvres, telles les maisons et les Guild Hall !





Ouah, c'est l'effet de sort le plus impressionnant que j'aie jamais vu ! Mais ce n'est pas moi qui le fais...



La diplomatie

Troisième aspect du gameplay de Vanguard, totalement innovant, la diplomatie permet de discuter avec les PNJ pour leur soutirer des informations. De très nombreuses factions existent et il faut accomplir de nombreuses quêtes pour s'améliorer dans ce domaine. La diplomatie se joue avec des cartes : on jongle entre le gain et la dépense de points pour prendre l'avantage de la conversation. Chaque tour en position de force signifie une étape de dialogue gagnée, jusqu'à ce qu'on complète ce dialogue. Un vrai tour de force de Sigil : on lit leurs histoires, vu l'effort qu'on déploie pour les obtenir ! Et en plus, elles sont plutôt intéressantes. La diplomatie sert aussi au commerce de l'information et, en groupe, à influencer les factions pour obtenir des buffs temporaires pour tous les joueurs d'une zone. La diplomatie est donc une respiration marrante et prenante, entre le combat et l'artisanat. Une vraie réussite.



Timmmmmbeerrrrr !



En Deux Mots

Du contenu, du gameplay, du rythme, une bonne prise en main… Vanguard sait contrebalancer ses défauts (design trop classique, background furtif) et propose un style bien défini à la communauté : du PvE de groupe, voire de guilde, de royaume. Les serveurs PvP restent anecdotiques, et ce n'est pas un problème… Surtout, Vanguard a déjà attiré de nombreux joueurs. Il y a du monde online quand on se connecte. Et pour un MMO, c'est un bon signe de santé. Pourvu que ça dure.

- + Gameplay varié
- + Plein de bonnes idées
- + Dévoué à son public
- − Une « tétrachiée » de bugs
- − Design particulier
- − Effets de sorts mollassons

5	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

Peacemaker

NATIONS UNIES

MINCE, UN JEU DESTINÉ À « PROMOUVOIR LA PAIX », VOILÀ QUI N'EST PAS BANAL ! ALORS QUAND EN PLUS ÇA PARLE DU CONFLIT ISRAÉLO-PALESTINIEN, LÀ C'EST CARRÉMENT CASSE-GUEULE.

Crise en Israël ! Un civil palestinien s'est fait exploser dans un bus, boum, dix-huit morts. Non, vous n'êtes pas en train de revivre un grand moment de PPDA au 20 h, vous lisez Joystick, le mag trop bien des jeux vidéo trop rigolos. Et là, je viens de vous résumer le peace de Pitchmaker. Euh, le pitch de Peacemaker. Un véritable OVNI (objet véritablement « nimpossible » à identifier) puisqu'il se destine à nous éduquer, nous obliger à co-gi-ter, ré-flé-chir, bref un gros truc de ouf pour nos petits crânes de psychopathes assoiffés d'hémoglobine gluante. Mais on va quand même essayer de savoir si la partie en vaut la chandelle (ainsi que les 20$ demandés par les développeurs d'Impact Games). Ourg, ça coince déjà un peu. Si l'initiative de produire un jeu éducatif sur un tel sujet est assez osée et intéressante, vouloir se remplir les poches à partir d'un conflit actuel affichant son lot de morts quotidien s'avère un peu… curieux. Pour ne pas dire plus. Mais concentrons-nous sur les mécaniques, la durée de vie et l'intérêt de la chose. Après tout, c'est ce qui compte.

Présipauté du Golan

Au départ, ça a l'air trop bien, je peux incarner soit le Premier ministre israélien soit le Palestinien. Le grand Schtroumpf n'a pas été prévu, c'est un peu dommage, mais ça aurait probablement nui au réalisme global du truc. Ensuite, on me propose de choisir une situation « calme », « tendue » ou « violente » qui détermine le niveau de difficulté du jeu. Allons-y pour un contexte tendu, c'est ce qui me correspond le plus (j'adore me balader dans les musées calmes en entonnant les meilleurs titres de Chimène Badi). Environ quarante minutes plus tard, me voilà prix Nobel de la paix ! Et hop, j'ai tout résolu à coups d'aides culturelles, de dialogues avec toutes les forces en présence (colons, Fatah, Hamas…), incroyable, non ? Et je n'ai jamais ramé. J'ai simplement cliqué sur des icones devant une image fixe (représentant une carte d'Israël) en choisissant toujours une solution non violente afin de ne pas faire tomber en miettes les jauges de confiance de tous les acteurs engagés. Voilà, c'est tout. Je n'ai même pas eu droit à une petite encyclopédie sur l'histoire, la région et les enjeux de tout ce bordel. Du coup, je n'ai rien compris et tout ce que je sais, c'est que j'ai perdu vingt dollars.

Yavin

Un peu de technique

Il n'y a pas QUE des images fixes, parfois on a aussi droit à une vidéo. Du coup, il faut quand même au moins un P2 300 et une carte graphique 32 Mo pour pacifier la région.



J'ai exactement zéro chance d'être réélu par mon peuple, mais au moins les Palestiniens coopèrent.

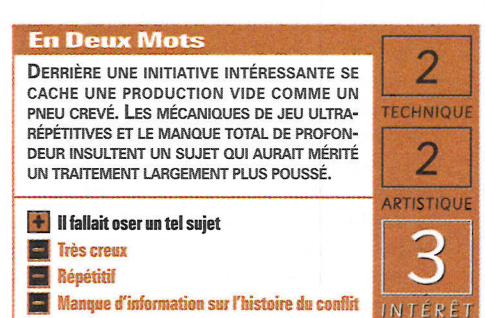
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 300 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Impact Games
DÉVELOPPEUR Impact Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en Anglais

Trop bien ça, un bon missile dans leur tronche ! L'ennui c'est que ça ne marche pas bien pour obtenir la paix…



Pour une fois que les bus ne sont pas en grève, il faut qu'un usager se fasse exploser dedans. Y en a marre !

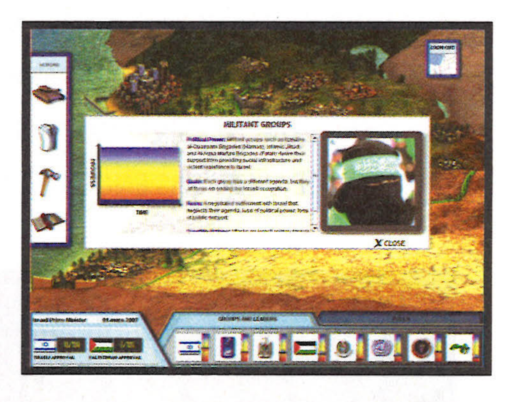


En Deux Mots

DERRIÈRE UNE INITIATIVE INTÉRESSANTE SE CACHE UNE PRODUCTION VIDE COMME UN PNEU CREVÉ. LES MÉCANIQUES DE JEU ULTRA-RÉPÉTITIVES ET LE MANQUE TOTAL DE PROFONDEUR INSULTENT UN SUJET QUI AURAIT MÉRITÉ UN TRAITEMENT LARGEMENT PLUS POUSSÉ.

- \+ Il fallait oser un tel sujet
- − Très creux
- − Répétitif
- − Manque d'information sur l'histoire du conflit

2	TECHNIQUE
2	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT





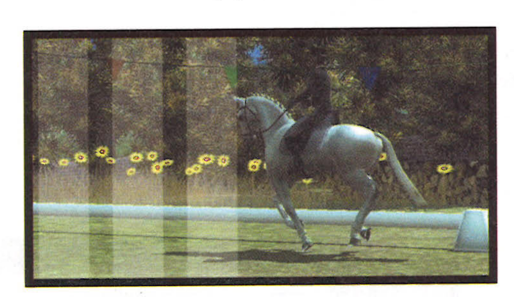
Titre encadré

Ne cherchez pas Peacemaker sur les étals des boutiques, il n'est vendu que sur le site Web des développeurs : www.impactgames.com

Ride!

MAUVAIS CHEVAL

QUATRE SABOTS, DEUX LITRES D'EAU AUX 10 KM, SALLE AÉRODYNAMIQUE, AMORTISSEURS TOUT-TERRAIN… COMPLIQUÉ, UN BOURRIN !



CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo **ÉDITEUR** Micro Application **DÉVELOPPEUR** Dancing Dots/France **TEXTE** en français & **VOIX** N/A

+ Un système de contrôle original + Graphiquement plutôt réussi − Très vite répétitif − Mou du genou

5	5	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

À force d'entendre Yavin s'épancher sur les bienfaits des jeux hippiques, j'ai très sérieusement fini par me demander si je ne passais pas à côté de quelque chose d'énorme. N'écoutant que mon courage et succombant à ma curiosité, j'ai donc réclamé le test de Ride!, pour voir. Et pour être tout à fait franc, je n'ai toujours pas percé le mystère des affinités de mon compatriote pour les softs de canassons. Alors, O.K., je dois bien admettre que Ride ! sort un peu du lot : pas de côté « gnan gnan petit poney », on n'est pas là pour rigoler. Au menu, trois types d'épreuves différentes : le jumping, le cross country et le dressage. Pour les deux premières, le système de « pilotage » est assez original et, pour une fois, ne donne pas l'impression de piloter une moto. En outre, il faudra jongler avec la personnalité du canasson si on ne veut pas se retrouver à passer les obstacles avant lui. Sur le papier, tout cela a l'air super. Et pendant les premières minutes de jeu, on se dit effectivement : « Tiens, mais c'est pas mal fichu en fait leur truc ». Après, on se réveille en sursaut avec la marque du clavier sur le visage et on se dit que le gameplay n'est peut-être pas si excitant que ça finalement. Un petit coup d'œil du côté des épreuves de dressage ne me fera pas changer d'avis, puisqu'il s'agira là de réussir des épreuves à la Dance Dance Revolution, mais en mode escargot. C'est d'autant plus dommage que dans l'idée, Ride! aurait pu être un bon titre, il y avait de vraies bonnes idées pour sortir un peu le genre des sentiers battus. Même graphiquement, ça tient plutôt bien la route. Malheureusement, sur la longueur, on s'ennuie très vite et on ne peut s'empêcher de bailler devant l'assommante répétitivité du titre. Dommage.



Là, vous ne le voyez pas, mais pendant que je sautille au-dessus des obstacles, je fais la vaisselle en même temps.

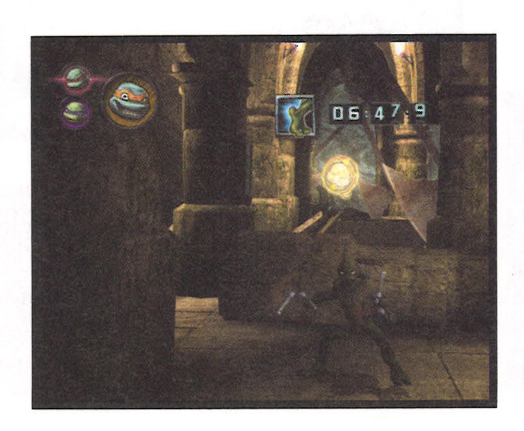
Faskil

TMNT

COWABUNGA, RÉVEILLEZ-VOUS !

CONFIG MINIMUM CPU 1GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Ubisoft **DÉVELOPPEUR** Ubisoft Montréal/Canada **TEXTE & VOIX** en français

À NOUVELLE PELLICULE, NOUVEAU JEU. LES REPTILES SHINOBI CHANGENT DE DÉVELOPPEURS, MAIS CE N'EST PAS ENCORE ÇA.



Apanage de Konami depuis des années, la licence des Tortues Ninja a rarement eu droit à des adaptations de qualité. C'est arrivé, notamment en arcade et sur NES, mais sinon, rien de très intéressant. Les expériences les plus récentes étaient même catastrophiques. Là, avec TMNT, Ubi nous surprend un peu. Pour cette adaptation du nouveau film d'animation, plutôt que de remettre un couvert sur le beat'em all à papa, l'éditeur a été pioché des idées dans une de ses meilleures séries : Prince of Persia. Ah, bah je suis con, c'est le même studio qu'on retrouve aux commandes. On peut dire que ça se voit. Ils peuvent tout faire comme le Prince : courir sur les murs et rebondir dessus, s'agripper à tous les rebords qui traînent et encore la jouer trapézistes. Et sans plaisanter, c'est assez fun, car très facile à prendre en main et bien speed. Bon le truc, c'est qu'il n'y a pas de puzzles. Juste des passages qui demandent un tueur en carapace spécifique (Leonardo traverse les grillages, Michel Angelo fait l'hélico avec ses nunchakus…). Et les niveaux sont découpés de manière à ce qu'on se bastonne entre deux phases de voltige. D'une, le rythme ne se montre pas franchement plaisant. De deux, ces combats sont un petit peu limités par une palette de coups assez restreinte et une intelligence artificielle aux fraises. Le même découpage, dénué de toute difficulté (on ne peut même pas mourir, rendez-vous compte) pendant plus d'une dizaine de chapitres, ça lasse, forcément. Cela dit, les mioches et les fans irréductibles y trouveront leur compte, grâce à quelques bonus intéressants. De là à dire qu'il faut se jeter dessus comme sur une bonne Margarita avec sauce piquante…



Je sais pas pour toi, mais j'ai une de ces envies de cowabunguer…

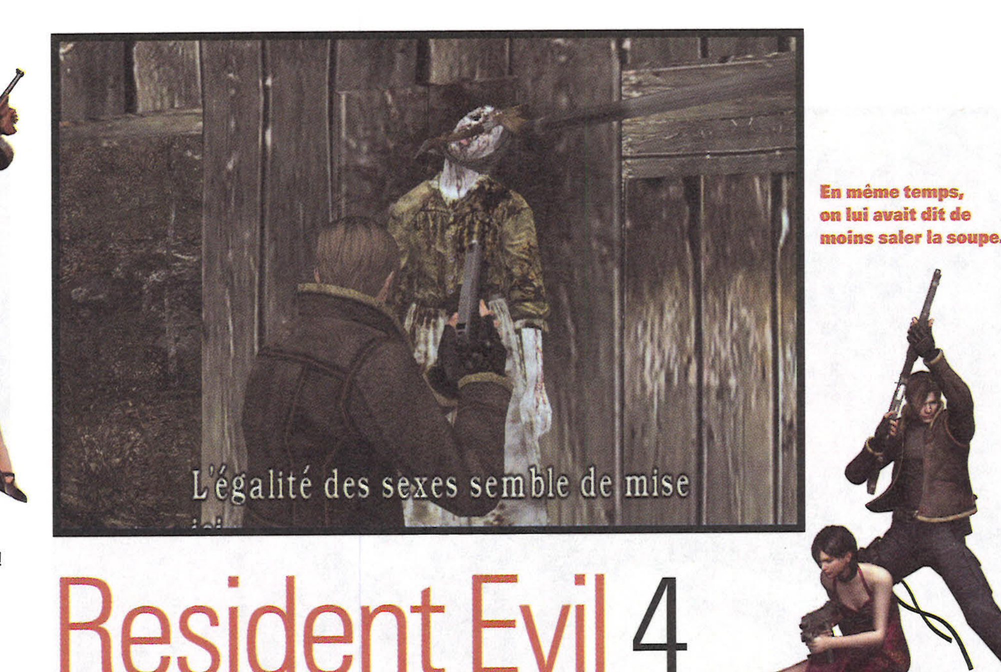
Plume

+ L'ambiance des Tortues Ninja + Accessible et speed − Trop facile − Limité et répétitif

4	6	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Resident Evil 4

FIN DE SÉRIES



En même temps, on lui avait dit de moins saler la soupe.

Tiens, Umbrella n'est plus. Après nous avoir pourri la survie dans un paquet d'épisodes, de moins en moins bons avec le temps, la boîte responsable du Virus T (et du reste) est démantelée par le gouvernement US. Du coup, adieu les zombies. « Mais sur quoi qu'on tire ? », me direz-vous. Sur des Espagnols bien sûr ! Que d'imagination chez Capcom, remplacer les morts vivants par des paysans ibériques à moitié fous, il fallait quand même y penser. Attendez, ne partez pas encore, car en dépit de ses divagations scénaristiques, Resident Evil 4 fait très fort dans presque tous les domaines. Enfin, faisait.



PUBLIC ADULTE

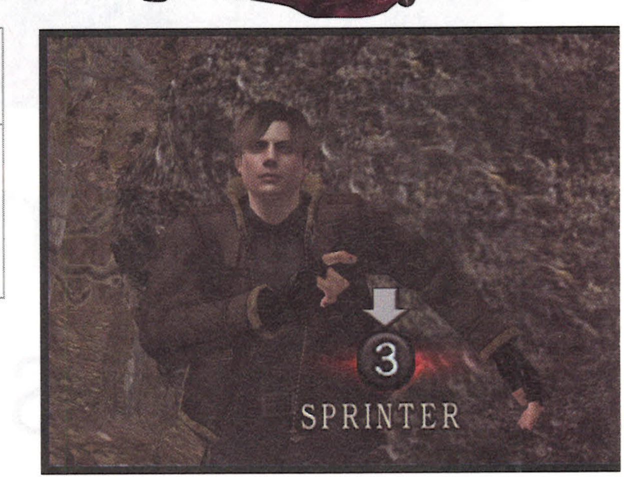
CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Capcom
DÉVELOPPEUR Capcom/Japon
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

Back in Time

Très bien placé dans le top 5 des meilleurs titres de la dernière génération de consoles (GC, Xbox et PS2 pour les padophobes qui nous lisent), RE4 a renversé pas mal de monde lors de sa sortie, en mars 2005. Totalement remanié plusieurs fois, le survival horror prévu s'était en effet transformé en jeu d'action sévèrement burné, incroyablement bien réalisé et dans l'ensemble méchamment bon.

SOIGNEUSEMENT BICHONNÉ PAR CAPCOM, LE MEILLEUR JEU GAMECUBE ARRIVE ENFIN SUR PC. NE SAUTEZ PAS DE JOIE, QUAND ON DIT BICHONNÉ, ON PENSE SURTOUT AU PETIT CHIEN BLANC TOUT MOCHE QU'ON A ENVIE DE TORTURER, JUSTE POUR RIRE.

Au revoir les caméras fixes, ciao les coffres à objets, bye bye les allers-retours pour choper la clé as de pique : bonjour les guns blindés d'upgrades, les headshots de 25 m et les Quick Time Event qui vous prennent en traître au beau milieu d'une cinématique. Révolutionnaire malgré quelques étrangetés (pas de strafe, obligation de s'arrêter pour tirer) relativement compréhensibles à l'époque, Resident Evil 4 plongeait le joueur dans une course contre la montre dans laquelle les temps morts étaient aussi rares que les instants de pitié de Cyd dans DoTA. Inexistants ou presque, quoi.



Objectif premier, trouver à quoi correspond le bouton 1 sur la manette PS2.

Has been !

Mais voilà, ça c'était en 2005, et de l'eau a coulé sous les ponts. Aujourd'hui, si l'on peut s'accommoder des contraintes de gameplay (avec un bon pad, obligatoire) pour savourer les quinze ou vingt succulentes heures de Resident Evil 4, le bilan technique est tel qu'il faut souvent se faire violence pour avancer. Textures immondes, cinématiques ultra-pixellisées, effets spéciaux portés disparus ou atténués, on déguste méchamment. Vous êtes prévenu, résoudre le mystère des Illuminados vous coûtera probablement vos globes oculaires et se révélera forcément moins bon que sur une console.

Ed



Le marchand se téléporte partout dans le jeu. Marrant.

Un peu de technique

On a quelques doutes sur la config minimale, on ne vous le cache pas. C'est un peu mieux optimisé que Devil May Cry 3, mais rajoutez quand même un peu de Ram, on ne sait jamais. Pour info, le jeu monte jusqu'en 1900x1200 et supporte le widescreen, mais ça reste quand même bien moche.

En Deux Mots

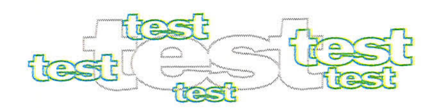
Au lieu de nous laisser le doux souvenir du jeu console ou de nous porter le jeu avec un peu de soin, l'éditeur japonais se contente du minimum. L'expérience est moins bonne, réfléchissez-y.

+ Un jeu intrinsèquement bon
- Le portage vraiment criminel
- Ça a un peu (mal) vieilli quand même
- Atmosphère gravement amputée





3	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT







Sam Fisher et Lando Calrissian qui taillent une bavette, j'adoooore.


PUBLIC ADULTE


8
INTERNET


LOCAL 8
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA LA/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais



BLOCKBUSTER DU RTS

Command & Conquer III : Les guerres du Tiberium

APRÈS UNE ATTENTE QUASI INSOUTENABLE, VOICI ENFIN LA RÉPONSE À LA QUESTION QUI VOUS TARAUDAIT TANT : LE NOUVEAU COMMAND & CONQUER S'APPELLE BIEN LES GUERRES DU TIBERIUM. OUI, C'EST TOUT POURRI. OUI, ILS AURAIENT PU FAIRE PREUVE D'UN PEU D'IMAGINATION. MAIS LE JEU, LUI, EST TOP. ÇA RATTRAPE... UN PEU.

En 2047, le monde est ravagé par le Tiberium, minerai vert radioactif, et par les guerres qu'il a provoquées. Le GDI, forces armées d'une coalition intergouvernementale, contrôle 20 % du territoire. Les zones bleues, encore épargnées, représentent les derniers vestiges d'une civilisation mourante. Le NOD, sorte de secte terroriste qui vénère le Tiberium, tente de renverser le pouvoir en place à partir des zones jaunes, les régions partiellement habitables qui englobent 50 % de la Terre. Les derniers 30 % sont des endroits dévastés, laissés à l'abandon. Après la mort présumée de Kane, le dirigeant du NOD, la planète panse ses blessures, profitant de cette paix fragile. Le calme avant la tempête ionique. Mais quand le ciel s'embrase de mille feux, c'est pour faire écho à l'explosion de la station Philadelphie qui abritait une réunion des hauts gradés du GDI. Kane is back !

Tiberium Round 3

Voilà comment commence la troisième guerre du Tiberium permettant à la série des Command & Conquer de revenir vers ses bases. Ici, pas de nouvelles manières de jouer, pas de révolution, juste un retour vers un gameplay simple, ouvert à tous et terriblement jouissif. Le GDI et le NOD s'apprivoisent de la même manière. Une seule ressource, le Tiberium (je sens que vous êtes surpris là), et une construction de base old school avec la barre de tâches latérale, très instinctive, que l'on connaît déjà. Les bâtiments et les unités se construisent très rapidement et permettent de se constituer une armée complète en un rien de temps pour aller joyeusement taper sur ses copains d'en face. Entre les différents fantassins, les tanks de toutes tailles et les unités aériennes, le GDI et le NOD ont de quoi se fritter allègrement pendant des heures. Mais c'était sans compter les nouveaux arrivants qui n'étaient pas invités à la fête.

Le troisième passager

Eh oui, il fallait bien un brin de nouveauté pour relancer une licence pareille sans se moquer ouvertement des joueurs (EA ne ferait jamais ça...) alors pour faire plaisir à Faskil qui l'avait prédit, les développeurs nous ont concocté une toute nouvelle faction : les Scrins. Ces aliens perfides viennent pisser dans notre bac à sable pour nous piquer notre Tiberium à nous. Apparemment, ils sommeillaient dans notre système solaire depuis un bout de temps, attendant

patiemment l'apparition du minerai chéri sur notre planète bleue. On se demande ce qu'ils foutaient pendant les deux premières guerres mais bon. Voyant la guerre destructrice dans laquelle se sont lancées les factions terriennes, ils décident de ne pas faire de jaloux en tuant tout le monde.





On peut refaire les anciennes missions, histoire de récolter toutes les médailles d'or et se la péter sur le Net.

EDF Manager 2007

Mais malgré un premier abord qui laisse envisager une mécanique simpliste, C&C 3 s'avère bien plus corsé au fil des campagnes. Dans la construction de bases, tout d'abord, puisqu'en plus du Tiberium, il faut aussi gérer sa consommation d'énergie en fonction du nombre de centrales que l'on possède. Lorsqu'une centrale pète, les défenses sont souvent les premières à se mettre en grève et il faut alors jongler avec la touche d'énergie pour alimenter ou non certains bâtiments. Du côté des unités, il faut bien sûr prendre en compte les habituels « forts contre x » ou « faible contre y » mais aussi la rapidité de la création et du déplacement, la nécessité ou non pour les avions d'aller se ravitailler de temps à autre et la possibilité de voler au-dessus des obstacles pour certains soldats au moyen de leurs jetpacks. Le gameplay se révèle plus profond au fil des heures et offre un grand choix de stratégies à adopter. En parlant de choix, il est possible dans les campagnes solo d'effectuer telle mission avant telle autre, mais cela ne semble pas apporter d'avantage stratégique quelconque. Reprendre le contrôle de la Maison blanche des mains du NOD avant de s'occuper de leurs renforts aériens pourrait faire baisser le moral des troupes ennemies et donc obtenir une I.A. moins performante, mais non. Ces choix ne semblent avoir aucune incidence sur le déroulement des événements et c'est bien dommage. Heureusement, l'intrigue reste prenante grâce à un background complet et des cinématiques très réussies.

Plus de bombe nucléaire mais vu les dégâts d'un bombardement aérien, on pardonne.





Je sais pas pourquoi mais ceux avec les railguns en armes de bases, je les aime bien.

TIPS TECHNIQUE

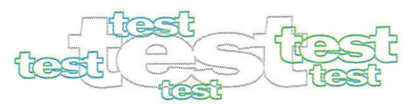
En début de test, vous n'avez pas vu de logo Doublage Pourri. La vérité, c'est que je n'ai pas pu jouer en version française, donc je ne sais tout simplement pas si il y aura doublage ou sous-titres. À vous de voir, mais la V.O. en vaut la peine !

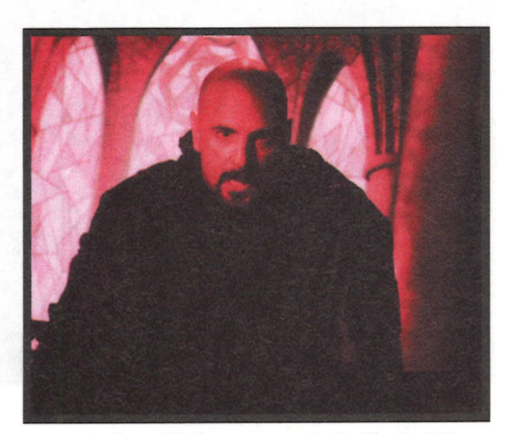


Quelque chose me dit que ça va exploser bientôt tout ça.

Plein les mirettes

À côté des zolies cinématiques qui nous content cette belle histoire avec des vrais morceaux d'acteurs dedans, on ne peut pas dire que le moteur graphique se fiche de nous. Les anomalies climatiques comme la tempête ionique, le feu, les reflets et les ombres, tout est calibré au millimètre près pour avoir le meilleur look possible. Au maximum du zoom, on remarque encore mieux le travail fourni sur le moindre détail. Surtout chez les aliens qui possèdent une technologie scintillante et colorée. Bon forcément, ça empêche de voir qu'on est en train de se faire canarder par d'infâmes créatures qui se contrefichent de la beauté du décor. Alors, on en profite mieux lors des missions commandos où l'on dirige une seule unité surentraînée en plein territoire ennemi. Surtout dans la campagne NOD, où l'unité en question est une petite minette. On se surprend à admirer une bête rangée d'arbres mais aussi les grosses explosions qui ponctuent le grand nettoyage du commando d'élite. Le moteur physique n'est pas en reste et quand un immeuble se mange des coups de C4 dans ses fondations, on se tait et on contemple.





Le petit chauve moustachu là, c'est Kane. La classe, non ?

Casting de rêve

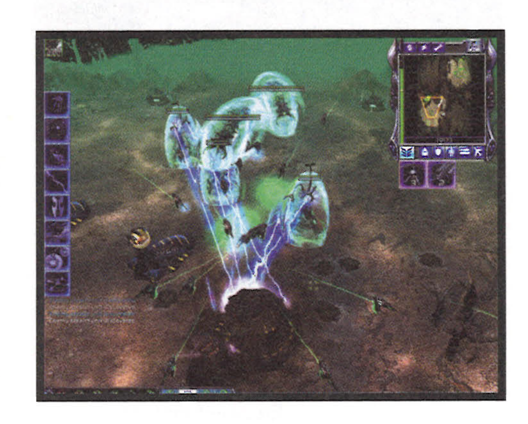
Oui bon, n'allez pas croire que Brad Pitt et Angelina Jolie se sont invités dans le cast de C&C3 mais il y a tout de même du beau monde ici. Michael Ironside qui trimballe une belle carrière télé derrière lui mais surtout LA voix de Sam Fisher, Josh Holloway (Sawyer dans Lost), Tricia Helfer (ah Tricia...) et Grace Park de Battlestar Galactica. Mais le summum pour les geeks que nous sommes, c'est bien sûr la présence de mister Billy Dee Williams ou Lando Calrissian pour les intimes.

Une I.A. de fourbe

Du côté de l'I.A., que l'on nous promettait révolutionnaire comme d'habitude, on assiste à un mélange classique de bonnes et de mauvaises choses. Lors de raids sournois, l'ordinateur ordonne souvent à ses unités d'attaquer les centrales en priorité ce qui a tendance à m'énerver au plus haut point mais qui reste, il faut bien l'avouer, très ingénieux. Par contre, s'il ne peut pas passer les défenses de ma base, il s'obstine à m'envoyer à intervalles réguliers des petites troupes composées d'un peu de tout pour gentiment me laisser créer une bonne grosse armée qui va lui retourner la face. Heureusement, cela concerne surtout les campagnes puisqu'en mode Escarmouche, on peut régler la personnalité de l'I.A. à sa convenance. Chaque ennemi peut alors devenir un rusher peu scrupuleux, un casanier qui prend son temps pour construire une base imprenable, un vieux chacal qui nous tend des embuscades dans les bâtiments abandonnés ou un gros bourrin comme moi qui ramène toute sa base pour nettoyer le terrain en grande pompe. Bien sûr, vous pouvez aussi choisir un adversaire équilibré qui sera relou sur tous les points mais avec un peu d'expérience et de talent (je vous apprendrai, promis), on vient finalement à bout de toutes ces personnalités préprogrammées et on se tourne vers le multi, basique pour le moment mais qui devrait s'agrémenter de quelques modules originaux avec le temps.



Un joli débarquement de kamikazes ! Je vais aller dire bonjour à nos amis du GDI.



Malgré les apparences, en dehors des unités qui arrivent dans la base par des portails, les Scrins ne ressemblent pas du tout à des Protoss.



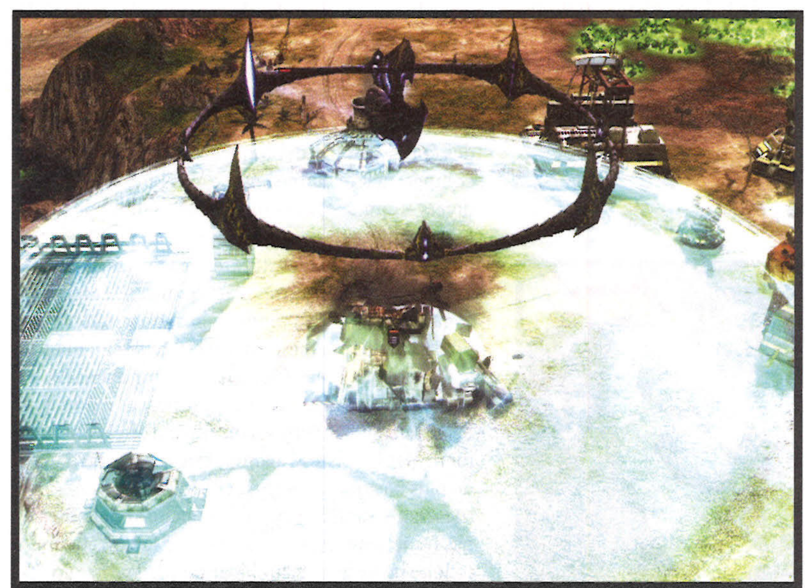
J'aime me balader avec mes tanks en zones urbaines, les passants se mettent à courir dans tous les sens.



Sawyer en militant fanatique du Tiberium, pour les fans de Lost ça le fait grave.

Un peu de technique

Par rapport à ses grandes qualités visuelles, C&C 3 est relativement bien optimisé et ne rame pas d'un poil sur les machines correctes. Si vous ne disposez que de la config mini, pauvre de vous. Sans 1 Go de RAM et une carte vidéo 128 Mo, l'expérience ne sera clairement pas la même. Avec tous les bons gros jeux du moment, je pense qu'il est temps de vendre un rein pour upgrader votre machine.



Voilà le vaisseau mère Scrin en action. Très lent mais incroyablement dévastateur !

La guerre des clones

Évidemment, tout n'est pas si rose, ou vert en l'occurrence, dans le monde du Tiberium. C&C 3 possède tout de même quelques défauts décevants. En dehors des petites faiblesses de l'I.A. dans les campagnes et du manque d'impact du choix de l'ordre des missions sur l'histoire, le principal problème de ce jeu réside dans ses trois factions. Certes, le design peut se vanter da sa splendeur et de son inspiration (même si les bâtiments NODs ressemblent plus à de l'architecture extraterrestre qu'humaine) mais quand on y regarde de plus près, le fonctionnement des trois camps ne change pas vraiment.

Les bâtiments se différencient par le look et leur nom mais servent sensiblement à la même chose et, pire, une bonne partie des unités fonctionnent de la même manière. Par exemple, les motos du NOD et les buggys du GDI, les véhicules de bases, utilisent les mêmes armes et les mêmes caractéristiques. Heureusement, certains soldats spéciaux comme les kamikazes du NOD (oui, comme dans Serious Sam) offrent quelques incartades bien sympathiques. De leur côté, les Scrins ne se distinguent pas seulement par leur look mais aussi par leur armement composé de ce qui semble être de l'énergie sonique et électrique. Ouf, on a eu peur.

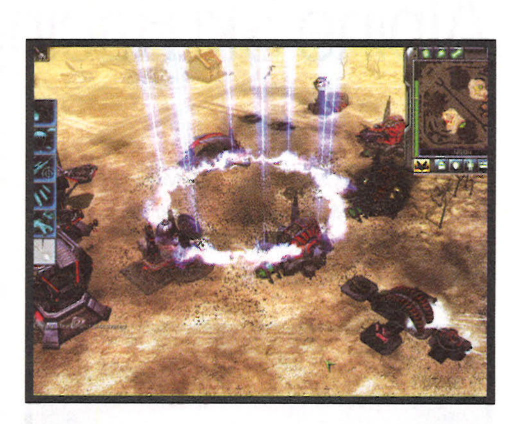


Tiberiumophile

Allez, je ne vais pas trop me mouiller en disant que C&C 3 se dirige vers un joli carton galactique. Les flemmards qui ne veulent pas apprendre une nouvelle manière de jouer (et les autres) vont se ruer dessus comme des hyènes affamées et introduire le règne des Scrins sur notre pauvre planète en péril. Bah oui, faut pas croire que les camps seront équilibrés.

On va apprendre à maîtriser cette race en un rien de temps et exploser la face des pauvres noobs qui choisiront les humains par facilité. Avec nos tripods, qui tirent dans toutes les directions, fusionnés avec des unités qui aspirent les roquettes ennemies, on va vous latter misérablement. Oui, oui, certaines unités peuvent fusionner comme les templars qui formaient des archons dans Broodwar. Vous croyez que votre énorme mecha du NOD nous fait peur avec ses tanks attachés à chaque bras ? Pauvres béotiens. On va le dessouder vite fait et on enverra un ingénieur pour le retourner contre vous, ça vous apprendra ! Et si vous résistez encore, on appellera le vaisseau mère pour vous exploser façon Independence Day (la seule chose bonne à prendre dans ce film d'ailleurs). Quoi ? Comment ça je suis trop à donf' ? Et encore, vous m'avez pas vu jouer. Allez pleurez, criez, dansez car le nouveau Command & Conquer débarque et c'est une véritable tuerie !

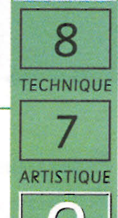
June



En Deux Mots

À l'heure des Supreme Commander qui visent les surdoués de la stratégie, C&C profite de cette guerre du Tiberium pour séduire les autres. Les amoureux du RTS et de tactique peuvent cesser toute vie sociale. C&C 3 reprend les recettes du genre emballées dans des graphismes magnifiques. C'est... comment le dire élégamment... ça le fait grave !

- \+ C'est bô...
- \+ Prise en main facile
- \+ Mais gameplay profond
- \+ L'histoire et les cinématiques
- − Des factions similaires
- − Pas de grande surprise



8 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT

Freak Out - Extreme Freeride

DÉCHAUSSER

Config minimum CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** JoWood Productions **Développeur** Coldwood Interactive/Suède **Texte & voix** en français

DE TEMPS EN TEMPS, IL DEVRAIT Y AVOIR DES VERRES DE VIN CHAUD OFFERTS AVEC CERTAINS JEUX DE SKI. ÇA PERMETTRAIT SÛREMENT DE VOIR LA GLISSE VIRTUELLE SOUS UN MEILLEUR ANGLE.



Si le joueur PC peut être fier de ses FPS, RTS et autres MMO, il baisse le regard et accélère le pas quand on veut lui parler de sport de glisse. Pour des raisons qui nous échappent, le ski et le PC ne sont pas en bons termes. Et ce n'est pas Freak Out qui va les réconcilier. Purement orienté vers le fun, Freak Out permet de choisir un rider qui devra accomplir des épreuves pour débloquer équipements, compétences et autres pistes. Vos buts seront donc divers, comme gagner un certain nombre de points grâce à des figures acrobatiques, ramasser des objets ou encore exécuter des rails en utilisant le décor. Tout ça est très classique… Si seulement le gameplay était au rendez-vous, on aurait même pu passer du bon temps. Ce n'est évidemment pas le cas puisque Freak Out n'offre aucune sensation digne de ce nom. Les figures proposées manquent de « j'te crame la rétine avec plein d'effets qui tuent » et les pistes s'avèrent être tout ce qu'il y a de plus basique. Ajoutez à cela des actions (descente, saut, réception…) qui ne s'enchaînent pas franchement avec fluidité et le fait qu'aucune touche ne permette au skieur de se remettre en piste après un atterrissage dans le décor. Du coup, il faut l'orienter comme on peut, en attendant qu'il pousse tout seul sur ses bâtons pour continuer sa descente. Le résultat : aucune envie de passer des heures à débloquer des options ou à exécuter le meilleur score. Pour un titre qui se veut fun, c'est plutôt raté et si vous n'avez pas eu l'occasion d'aller tâter de la poudreuse cet hiver, ce n'est pas virtuellement que vous satisferez vos envies.

Cyd



Ça glisse, ça saute, ça descend, on s'endort. C'est marrant, on fait pareil dans SSX mais avec du fun en plus, ça fait la différence je vous jure !

\+ Facile à prendre en main
\- Manque de fun
\- Gameplay médiocre

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	6	4

Alpine Ski Racing 2007

GLISSE BALISÉE

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** JoWood Productions **Développeur** 48Games/Allemagne **Texte et voix** en français

TROIS HEURES DE SOMMEIL, UNE PETITE DESCENTE ET C'EST LE VIDAGE D'ESTOMAC PRÈS D'UN SAPIN APRÈS UNE RACLETTE TROP ARROSÉE. LA MONTAGNE, ÇA VOUS GAGNE !



Après un Freak Out décevant, on reste la tête dans la neige avec Alpine Ski Racing 2007. Ici, c'est un aspect plus réaliste qui prime sur les acrobaties délirantes et le hors-piste. Laissez les tenues fashion et le fun au vestiaire pour revêtir des combinaisons de compétitions. vous voilà parti pour des descentes officielles et balisées : Super G, Slalom, Slalom Géant, etc. Tout au long du mode carrière, les victoires permettent de gagner de l'expérience afin de voir son skieur augmenter ses compétences. Vous pourrez même devenir spécialiste dans une compétition précise. Vos places sur le podium rapportent suffisamment d'argent pour se payer un entraîneur et de l'équipement allant des fixations au casque. À savoir que changer de lunettes ou de gants vous fera aussi gagner en vitesse. Si, si. Outre les compétitions officielles, il existe également des pistes noires sur lesquelles il faut accomplir un défi précis pour améliorer son entraînement. D'ailleurs, au niveau des options de jeu, Alpine Ski Racing 2007 s'avère vraiment complet : carrière, arcade, multijoueur et j'en passe. Néanmoins, il pèche par une réalisation assez moyenne. Visuellement, ça manque de finition (textures, décors) malgré l'animation du skieur plutôt réussie. Bon, il faut aimer jouer les balles de flipper après un choc sur une barrière. Côté réalisme, on a vu mieux. Ça reste un détail énervant par moments, mais qui ne gêne pas franchement lors des descentes, car le skieur se contrôle bien. Le plus gros problème d'Alpine 2007 reste son côté rasoir. C'est aussi intéressant qu'une épreuve de Slalom diffusée à la télé. Si vous cherchez le fun, jouez à SSX… mais c'est pas sur PC !

Cyd



Une seule descente avec les commentaires en fond sonore suffit à se rendre dans les options audio pour tout désactiver.

\+ Modes de jeu complet
\+ Bonne sensation de vitesse
\- Pas très amusant tout ça
\- Manque de finition niveau visuel

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	5	5

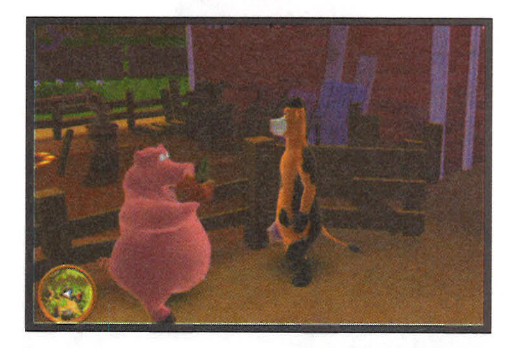
La Ferme en folie



BOUSELAND

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo compatible avec DirectX 9.0 **Éditeur** THQ **Développeur** Blue Tongue Entertainment Pty Ltd/Australie **Texte & voix** en français

OTIS, LA VACHE, EST LE ROI DE LA FERME… JUSQU'À CE QUE VOUS DÉBARQUIEZ AVEC VOTRE MENTALITÉ DE WINNER POUR LUI CHOURER SON TRÔNE… MEUH, OUI !



Si vous vous êtes cogné le film, attendez-vous à devoir dégainer le porte-monnaie pour faire durer le plaisir sur PC… Parce que les enfants adorent cette histoire complètement barrée de vaches qui font les quatre cents coups au lieu de paître tranquillement dans leur pré.
Cela dit, le jeu ne suit pas le scénario du film dont on retrouve tout de même l'ambiance, les décors et quelques scènes… Vous incarnez une vache fraîchement débarquée à la ferme dont l'objectif est de prouver aux autres animaux (ceux du film) que vous êtes un dieu de la déconne…
Et là, je crois que l'on peut rendre hommage aux scénaristes et aux développeurs qui se sont creusé le ciboulot pour nous pondre de la mission qui poutre, comme par exemple, le lancer de poussins, les chorégraphies et grimaces dans le dos du facteur qui ne doit pas nous voir sur deux pattes, les parties de billard avec le chien de la ferme et surtout, le must absolu : le Pisto'lait… Son but : arroser de lait tout ce qui vous tombe sous les pis (ratons laveurs, boîtes de conserve, potes endormis sous le soleil, etc.)
Et comme vous êtes une vache coolissime, vous chaussez vos lunettes de soleil pour l'occasion !



Non, vous ne rêvez pas, cette vache fait du vélo !

Faut les excuser, ils vivent la tête à l'envers, en Australie ! Au milieu de ce joyeux bazar, on a évidemment droit à des trucs plus classiques, répétitifs et malheureusement obligatoires pour terminer le jeu, comme des recettes de cuisine, des courses de vitesse, du ramassage d'objets à gogo, etc., qui, avouons-le, viennent vite à bout de notre patience légendaire de gamer averti…
À consommer avec « meuhdération » donc…

Ashbey

+ Missions extrêmement détaillées
– Le son des dialogues disparaît tout le temps
– Sauvegarde impossible en cours de mission




4	5	3	8
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	POUR LES ADULTES	POUR LES ENFANTS

Mon Amoureux virtuel

AAAAAAH ! L'ADOLESCENCE, LA GLANDE DEVANT LE BAHUT, LES PSYCHO-TESTS DÉBILES ET LES HORMONES EN DÉLIRE…

100 % LOLITAS

Config minimum CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur GOST Publishing
Développeur 4Head Studios/Allemagne
Texte & voix en français



Le packaging rose bonbon agrémenté d'un brillant à lèvres parfumé annoncent clairement la couleur : ce jeu n'a pas été pensé pour la gent masculine ! Une mise en conditions s'impose donc… On se concentre… C'est parti : vous êtes une adolescente branchée qui vient de tomber amoureuse du M. Pokora de l'école. Le but : séduire la bête et former un couple virtuel glamourissime ! Mais pour y parvenir, il faut donner de sa personne car, comme tout Sims-Like, il y a moult actions gonflantes à réaliser obligatoirement pour avancer dans le jeu… Comme promener le chien de la voisine pour se faire de l'argent de poche, manger et prendre sa douche pour préserver son capital santé, discuter avec papa et maman pour qu'ils nous laissent sortir le soir et surtout, se relooker souvent pour plaire à l'élu de son cœur… Hep ! Je sens que vous relâchez votre attention, là !



Mmmmmm, pourlèche, pourlèche, smack, smack…

Et ça ne va pas s'arranger parce que côté réalisation, il n'y a pas de quoi crier au génie non plus. Entre le système de sauvegarde pourri qui oblige le joueur à retourner dans la chambre de l'avatar (c'est son PC qui enregistre la partie), les quelques dialogues pénibles impossibles à interrompre, les bugs sournois qui font, par exemple, disparaître soudainement l'avatar et les petits boulots présentés dans le manuel qui restent aussi virtuels que l'amoureux du titre, on se demande si les développeurs n'ont pas un peu sniffé le brillant à lèvres… C'est que ça vous détruit des neurones cette odeur chimique de fraise !
Bon, je vois à votre œil vitreux que vous n'êtes pas convaincu et ce, malgré ma brillante diversion sur le gloss… Remarquez, moi non plus ! Pourtant, l'idée d'avoir un amoureux (même virtuel) m'avait un brin émoustillée…

Ashbey

+ Fidèle à l'univers des 10-15 ans – Gameplay trop répétitif



3	4	8
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	SI VOUS ÊTES UNE MIDINETTE SINON 0



Un bel exemple d'add-on : le poste de pilotage du Beech 1900D. Le premier qui trouve la pendule gagne un baptême de l'air.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SDLL/Micro Application
DÉVELOPPEUR Laminar Research/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



X-Plane Revolution

L'AILE OU LA CUISSE ?

ATTENTION MEGASTAR EN APPROCHE FINALE ! IL NE FAUT PAS MOINS DE SEPT DVD POUR POUVOIR CONTENIR TOUTE LA RICHESSE DE X-PLANE, LA SIMULATION DE LAMINAR RESEARCH. CETTE NOUVELLE VERSION, LA HUITIÈME RIEN QUE ÇA, SE PRÉNOMME ORGUEILLEUSEMENT REVOLUTION. VOYONS CE QU'IL Y A EN SOUTE.



Faut pas rater son approche sinon on finit encastré dans la falaise... gloups !

La joie de l'écran de configuration des éléments graphiques. X_plane est gourmand en Ram et CPU est-il utile de le préciser ?

X-plane est tout simplement la meilleure et plus puissante simulation de vol sur le marché, reproduisant parfaitement les effets de portances et possédant les meilleurs modèles de vols. Oubliez tout ce que vous savez, Flight Simulator, à côté, c'est le démineur de Windows ! Ici pas de campagne ou de missions prédéfinies, c'est un simulateur de vol donc il n'y a rien à faire de plus qu'effectuer la check-list, décoller, voler et atterrir. C'est déjà bien suffisant pour vous occuper quelques heures par session de jeu. une fois que l'on a posé ces bases-là, on y voit plus clair. X-plane simule quasiment tout ce qui peut voler, des planeurs aux hélicoptères en passant par les énormes Boeing ou Airbus, les jets militaires ou encore le Concorde. Il est même possible de piloter la navette spatiale américaine pour les plus gourmands d'entre vous !

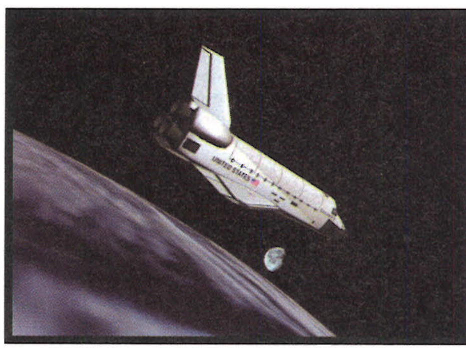
Chéri, je vole !

Côté paysage, on est verni aussi : la terre entière est représentée (la planète Mars aussi, rigolo non ?). Il vous sera ainsi possible de vous poser sur plusieurs dizaines de milliers d'aéroports, de plates-formes pétrolières, de porte-avions ou de toits de buildings pour les hélicoptères. La météo vient perturber vos évolutions, du ciel dégagé aux brumes épaisses, en passant par les orages ou tempêtes. Les courants thermiques vous servent à aider les planeurs et, chose intéressante, il est possible de télécharger sur Internet les véritables conditions météorologiques pour un endroit donné. Vous pouvez ainsi voler au-dessus de votre maison en modélisant la pluie que vous voyez par la fenêtre.



Chuuu partiii sur Québec Aiiir ! Transworld, North-East, Eastern, Western.





Un peu de technique

Chaque continent a son propre DVD, ce qui explique le nombre élevé de supports proposés dans la version de base. Mais il n'est pas obligatoire de tout installer ; le disque de démarrage regroupant les informations d'Amérique du Nord est suffisant pour lancer la simulation. Les autres DVD ne sont nécessaires que pour ajouter les données des continents respectifs.

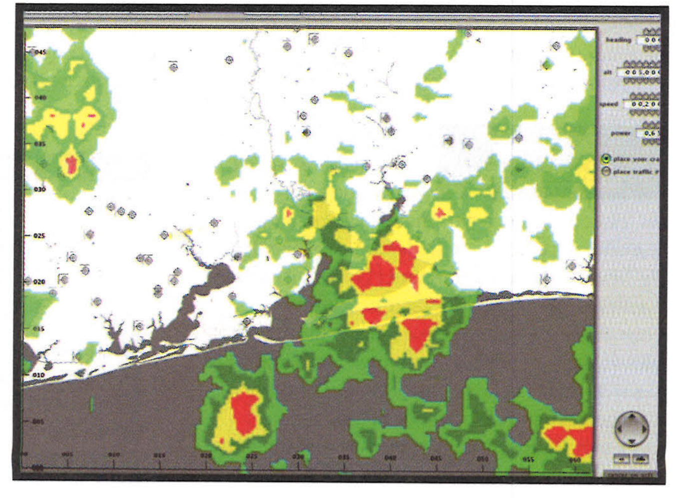
Les sims ? Non, un sim !

Avec X-plane, il est intéressant de comparer les modèles de vols entre les différents simulateurs du marché passé ou présent : Flight simulator ou bien les Janes. On se rend vite compte que les modèles de vol diffèrent beaucoup entre les titres et qu'il est plus difficile de piloter tel ou tel avion dans X-plane que chez ses concurrents. X-plane est moins linéaire et restitue mieux les petites différences que les autres : il faut piloter plus « nuancé » en apportant plus de corrections, notamment dans les turbulences atmosphériques qui sont moins dociles que sur Flight Simulator par exemple. Le sentiment d'immersion est plus fort : on pilote vraiment une machine de vol complexe qui répond à nos sollicitations.

Et les hôtesses de l'air ?

Là où X-plane pèche c'est sur le rendu des paysages extérieurs, appelés les scènes. Avec le simulateur de base, le moteur du jeu se contente du strict minimum et ne restitue qu'un paysage très plat et ce, quel que soit le continent choisi (sauf bien sûr l'Amérique du Nord…) C'est ici que prend toute la signification d'une simulation en perpétuel développement. Austin Meyer, le créateur de X-plane n'a jamais finalisé sa simulation, laissant libre cours à la communauté (merci Internet) pour optimiser et rajouter des fonctionnalités au jeu, notamment des appareils, des cockpits et des scènes. Tout cela crée un logiciel très dynamique, et les utilisateurs regroupés en différents sites communautaires ne sont jamais à court d'idées pour faire évoluer la simulation. X-plane n'est pas qu'un simulateur de vol, c'est toute une suite de cinq logiciels qui sont tous complémentaires qui sont proposés sous le titre de X-plane. En complément du simulateur proprement dit, vous avez droit à : airfoil-maker pour fabriquer vos propres ailes ; plane-maker pour construire vos avions et hélicoptères ; world-maker pour modeler vos scènes et weather-briefer pour obtenir un briefing complet d'avant vol à partir des données météo téléchargées. Bref, un jeu de pro de haut vol !

ffak



Ouh là, y a des orages au sud-est de Pensacola, je vais rester au sol et regarder Top Gun à la place…

En Deux Mots

X-PLANE REVOLUTION N'EST PAS VRAIMENT À PROPREMENT PARLER UN JEU. LE LOGICIEL SE RAPPROCHE PLUS DE LA SIMULATION PROFESSIONNELLE QUE DU DIVERTISSEMENT MÊME SI L'UN N'EMPÊCHE PAS L'AUTRE, NOTAMMENT AVEC LES VOLS EN RÉSEAU. À RÉSERVER AUX FANS PUR JUS MAIS QUEL BONHEUR !

- \+ Y a pas mieux
- \+ Prix peu élevé
- \+ Élitiste
- − Rendu des cockpits un peu plat
- − Élitiste

8 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT



Hadès et moi, on ne fait que discuter pour une histoire de succession du trône.

La maîtrise des rêves octroie quelques pouvoirs amusants comme le fait de se téléporter au contact d'un ennemi pour infliger une attaque de zone.

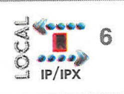


HACK & SLASH

Titan Quest : Immortal Throne

APRÈS AVOIR CRÉÉ UN COLLIER AVEC LES DENTS DE TYPHON EN HAUT DU MONT OLYMPE, POURSUIVEZ VOTRE VISITE TOURISTIQUE DE LIEUX MYTHOLOGIQUES VERS LE ROYAUME DES MORTS, OÙ VOUS FEREZ DE CHARMANTS TÊTE-À-TÊTE AVEC HADÈS ET SES POTES.







6

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR IRON LORE ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

Le principal reproche proféré envers un hack & slash est la répétitivité de l'action. Cliquer sur des monstres durant des heures peut paraître abrutissant aux yeux de certains. Mais si on aime le genre, c'est l'addiction assurée. Les créatures deviennent de véritables pochettes-surprises sur pattes que l'on s'empresse d'ouvrir : à nous or et objets magiques. Mais depuis les heures passées sur Diablo 2, notre index s'est un peu rouillé. Ceci est dû à des titres souvent fades qui n'ont jamais réussi à rivaliser avec le géant créé par Blizzard. Titan Quest a tout de même conquis une large partie d'une communauté en manque de clics. Environnement agréable à l'œil, effets visuels sympa, le bébé d'Iron Lore a tout pour plaire. Aujourd'hui, l'aventure continue avec l'arrivée de sa première extension : Immortal Throne.

Je clique donc je suis

Le quatrième acte fourni par cet add-on, l'enfer, permet de botter les fesses d'Hadès en personne. Pour rencontrer le maître des enfers, il suffit de tuer le dernier Boss de Titan Quest puis d'emprunter un portail magique. L'ambiance générale de cet acte est plutôt convaincante et permet de se plonger une fois de plus en plein cœur de la mythologie. Balade au bord des rives du Styx et rencontre avec des figures connues, comme Ulysse, sont au programme. Évidemment, tout le gameplay est calqué sur le jeu d'origine, une série de quêtes principales et secondaires permettent d'avancer dans le scénario jusqu'à l'affrontement final. Les développeurs ont tout de même ajouté du confort niveau gameplay avec l'implémentation des caravanes, qui permettent de stocker ses objets et d'en transférer certains à un autre de ses personnages quel que soit l'acte où il se trouve. Histoire d'être encore plus puissant, vous aurez accès à un système d'artefact pour créer des objets magiques à partir de tout un tas d'items qu'il faudra récupérer en tuant des monstres. Tout ça n'est évidemment pas suffisant pour tenir le joueur en haleine plus d'une dizaine d'heures mais les plus motivés trouveront matière à y passer davantage de temps. Soit en poussant leur personnage au niveau maximum qui est désormais fixé à 75, soit en recommençant l'aventure depuis le début pour découvrir les nouvelles compétences disponibles via la maîtrise des rêves. Et surtout, ça vous fera patienter en attendant l'annonce de Diablo 3. Croisons les doigts.

Cyd



Un peu de technique

Étant donné qu'il ne s'agit pas d'une suite mais d'un simple add-on, vous n'aurez pas à vous soucier de votre configuration si vous jouez déjà à Titan Quest. Pour les autres, sachez qu'un bon Go de RAM et une carte vidéo d'au moins 128 Mo sont vivement recommandés pour fluidifier les phases d'actions mettant en scène de nombreuses créatures.

En Deux Mots

IMMORTAL THRONE EST TRÈS AGRÉABLE À JOUER MAIS PEUT S'AVÉRER TRÈS COURT SI VOUS N'ÊTES PAS MOTIVÉ À RECOMMENCER L'AVENTURE DANS LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE DIFFICULTÉ POUR GAGNER DE L'EXPÉRIENCE ET SURTOUT AMASSER UN MAXIMUM D'OBJETS.

- \+ Coffre et transfert d'objets
- \+ L'ambiance du quatrième acte
- \+ Maitrise des rêves
- − Trop court
- − Un peu trop facile

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Alerte Cobra

DERRICK À ROULETTES

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo **ÉDITEUR** RTL Enterprises GmbH/Nobilis **DÉVELOPPEUR** Synetic/Allemagne **TEXTE & VOIX** en anglais

PARFOIS, QUAND JE REÇOIS CERTAINS JEUX À TESTER, JE ME DEMANDE SI, SECRÈTEMENT, LES ÉDITEURS N'ONT PAS LANCÉ UN CONCOURS POUR ESSAYER DE ME FAIRE DÉMISSIONNER.



Alerte Cobra ? Gné ? Cékoidonc ? Bon, histoire d'être un parfait journaliste, j'ai été mené ma petite enquête. Alors, il paraît qu'Alarm für Cobra 11 (titre original), c'est une série télé allemande (waouh) qui raconte l'histoire d'une brigade de flics chargée d'assurer la sécurité sur les autoroutes teutonnes (WAOUH) et qui cartonne au pays de la choucroute. Avec des titres d'épisodes aussi percutants que Bombes au kilomètre 92 ou encore L'affaire du canard en plastique, j'avoue avoir tout à coup une hâte irrépressible de parfaire ma culture télévisuelle en achetant l'intégrale en DVD. Mais pour l'heure, c'est du jeu adapté de cette grande œuvre dont je dois vous parler. Et si possible, sans éclater de rire toutes les deux lignes. Mince, ça va être tendu ça.
En soi, je n'ai rien contre le principe d'une telle adaptation. Ce n'est pas parce que la série a tous les attraits d'une sombre bouse que le jeu est forcément mauvais. Mais bon, je ne vais pas vous mentir plus longtemps : Alerte Cobra est aussi excitant qu'une rétrospective Derrick en V.O. non sous-titrée. Vague jeu de bagnoles sur autoroute (bonjour la variété des paysages) avec des missions toutes plus insipides que les autres, il ne parvient à échapper à la désinstallation immédiate que parce qu'on veut absolument montrer à tous ses collègues à quel point c'est à se pisser dessus. Tenez, par exemple, il y a une mission où vous devez « coffrer » des vilains bandits qui roulent à la portnawak sur l'autobahn. Eh bien, en fait de « coursage », on va juste vous demander de passer avant eux une ligne d'arrivée virtuelle. Top moumoute l'action ! Alors, oui, O.K., il y a quelques crashs rigolos, mais uniquement parce qu'au bout d'un moment, on finit par s'endormir sur le clavier. Je continue ou vous avez compris le topo ?

Faskil



Ach, l'Allemagne, la ville des piétons en carton.

 On peut s'ennuyer à deux sur le même PC, merci le screen-split !  On peut aussi s'ennuyer tout seul

4	5	1
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Sam & Max Episode 4 : Abe Lincoln Must Die !

APPEL CITOYEN

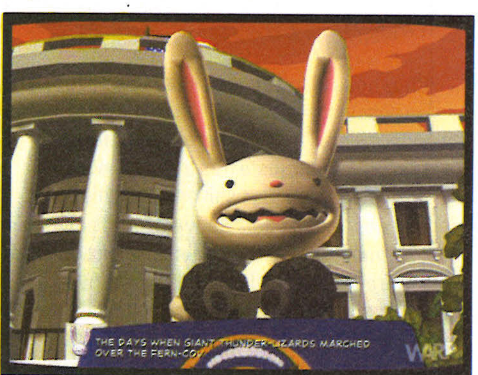
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Telltale Games **DÉVELOPPEUR** Telltale Games/États-Unis **TEXTE ET VOIX** en anglais

APRÈS AVOIR TERRASSÉ UN PARRAIN DE LA MAFIA, SAM ET MAX S'ATTAQUENT AUJOURD'HUI AU SULTAN DU CRIME : LE PRÉSIDENT DES ÉTATS-UNIS.

Quelque peu échaudé par un Episode 3 globalement décevant, j'avoue avoir attaqué ce nouvel opus en serrant les fesses. Enfin, façon de parler. Et puis, finalement, ça s'est plutôt bien passé. Bon, O.K., pour ne pas faillir à la tradition, Bosco a de nouveau changé d'accent (ce coup-ci, il se la joue « communiste russe ») et Sibyl a encore une fois complètement révisé son « business plan » (elle gère désormais une agence matrimoniale). Mais en dehors de ces deux inévitables « running gags », les similitudes scénaristiques avec les précédents épisodes sont nettement plus subtiles. Bon point pour Telltale ! Comme d'hab, on aura bien sûr le plaisir de visiter de nouveaux décors, dont la Maison blanche, forcément, dans une version remixée par Steve Purcell. Et on n'échappera pas à la présence de quelques nouveaux personnages, notamment un « super bad guy » dont je ne vous révélerai pas l'identité, parce que sinon les gens de Telltale ont menacé de faire subir à mon petit corps des choses que je n'oserais même pas vous répéter.
Après avoir égratigné les sectes, le monde de la télé et le crime organisé, nos deux flics de la Freelance Police s'attaquent donc aujourd'hui à la politique américaine, et plus particulièrement à sa figure de proue, l'homme dans le bureau ovale. Pris d'un accès de folie réformatrice, le chef du monde libre promulgue des lois de plus en plus débiles, à tel point que nos deux détectives de l'absurde vont se sentir obligés d'intervenir, c'est dire.
Au final, un nouvel épisode qui rehausse un peu le niveau mais sans atteindre celui du 2 qui reste, selon moi, le meilleur de la série jusqu'ici. Allez, hop hop, la suite, vite !

Faskil

Oubliés Sarko et Ségo, moi je vote pour le lapin psycho !

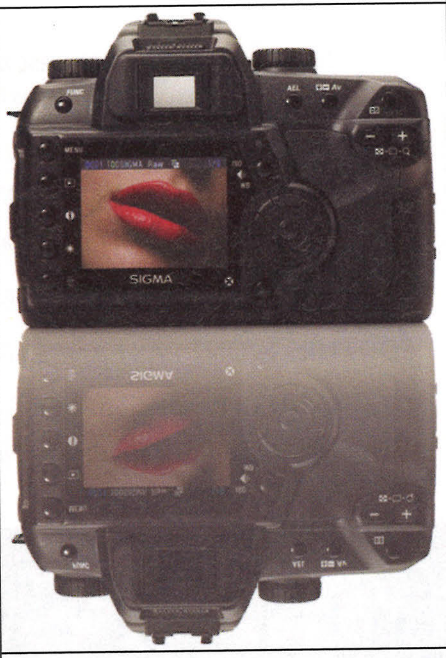


+ Les scénaristes se sont repris, ouf ! + Toujours absurde et drôle − Toujours un chouïa trop court

7	8	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Quoi de Neuf

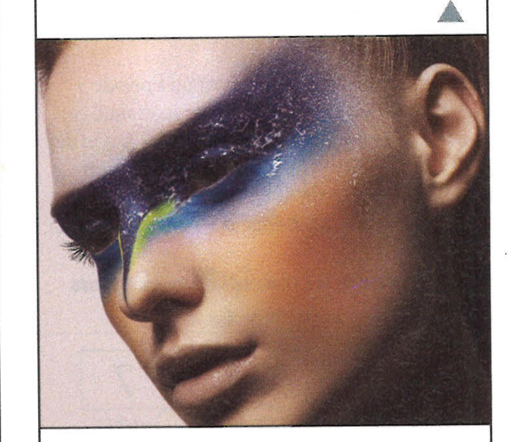
par la rédaction



Sigma SD14

Y a pas photo : les reflex numériques changent la vie. Si vous en avez assez de votre petit compact (qui certes a le mérite de tenir dans la poche et d'être pas cher) et que vous voulez obtenir des images, des belles, il vous faut songer à investir dans un appareil performant. Nikon et Canon ne sont pas les seuls à se partager le marché : après un petit creux d'activité, le constructeur nippon Sigma présente son nouveau boîtier numérique à 14 millions de pixels. Il propose une technologie unique, basée sur un capteur (Fovéon X3) fixant les trois couleurs primaires (rouge, vert et bleu), à l'instar d'une pellicule traditionnelle. Un peu pointu à prendre en main au départ, mais le résultat final vaut largement le coup d'œil.

FABRICANT : SIGMA
SITE WEB : **WWW.SIGMA-SD14.COM**
PRIX : ENVIRON 1 400 EUROS SANS OBJECTIF.





Store and Play 3500

Chez nous à Joystick, lorsque l'on ne joue pas, on passe notre temps à regarder des fichiers vidéo. Rien d'indécent et de répréhensible, rassurez-vous, juste des trucs qui nous détendent quelques saisons… Le hic, c'est que ces fichiers sont souvent lourds et que ça remplit vite un DVD si jamais l'on souhaite les lire sur sa télé. Packard Bell résoud notre problème de stockage et de diffusion avec ces petits disques durs format 3.5 disposant d'un lecteur audio/vidéo intégré. Dotés d'une sortie vidéo 1080i (pas en progressif donc mais ça suffit amplement), ils se branchent sans souci sur n'importe quel écran HD. Et mater des vidéos de pingouins, c'est carrément mieux dans son canapé que devant son PC, postérieurement parlant.

FABRICANT : PACKARD BELL
SITE WEB : **WWW.PACKARDBELL.FR**
PRIX : ENVIRON 170 EUROS (250 GO) ET 20 EUROS (320 GO)

Masque antibactérien USB



On ne badine pas avec l'hygiène au Japon, encore moins sur le lieu de travail. Un vilain rhume, un gros éternuement et c'est tous vos collègues de votre open space qui profitent de vos miasmes ! Un masque est plus que conseillé pour venir au bureau mais la chaleur rend vite inconfortable le port du dispositif… Ce ventilateur USB permet de faire circuler un petit courant d'air rafraîchissant rendant moins pénible votre pénitence. Seul hic, vous devez être relié en permanence à votre PC, genre poumons d'acier postcyberpunk. On avoue manifester un certain intérêt pour cet objet pour, peut-être, éliminer les fragrances musquées exhalées par les maxillaires en bois de certains membres de la rédac les lendemains de fête.

FABRICANT : THANKO
SITE WEB : **WWW.THANKO.JP**
PRIX : ENVIRON 15 EUROS

HTC X7500 Advantage

Celui-là, il risque de porter un coup fatal à votre bourse… Mais il fait mal, question caractéristiques et, oui, il ne manque plus que le percolateur pour que nous soyons totalement satisfaits. Un petit déballage de stats pour vous convaincre : 128 Mo de RAM, disque dur 8 Go, port mini SD, caméra 3 megapixels, gestion d'appels vidéo via une deuxième caméra VGA, huit heures d'autonomie, écran 5 pouces, GPS, 3G, Wifi, Bluetooth… La bête pèse par contre un peu plus de 350 grammes, mais bon quand on peut s'offrir ce luxe, on peut bien rallonger quelques euros pour se payer un pantalon style treillis.

FABRICANT : HTC
SITE WEB : **WWW.SEEHTC.COM**
PRIX : ENVIRON 1 100 EUROS



Verbarius

L'horloge parlante, mais c'est complètement has been, mon bon geek postmoderne ! Pour être complètement à l'heure exacte de la hype, rien ne vaudra une Verbarius dans son salon ou son bureau, la première pendule où il faut, littéralement, lire l'heure. Un objet classieux et pas trop cher designé par les Russes de Lebedev. Reste une seule inconnue, sa précision. Parce qu'il est sacrément en retard, leur très attendu clavier Optimus (celui où les touches sont remplacées par des minis-écrans LCD)…

FABRICANT : ART LEBEDEV STUDIO
SITE WEB : **WWW.ARTLEBEDEV.COM**
PRIX : ENVIRON 130 EUROS

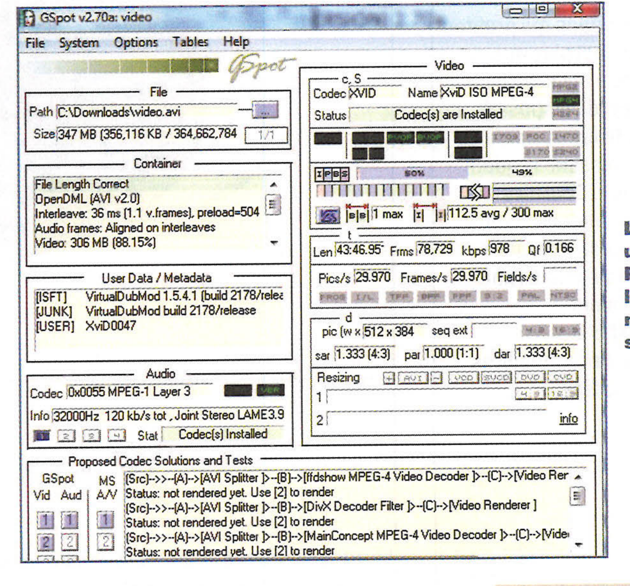




Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Avec les périodes d'examens qui approchent, nous vous avons dégoté un petit utilitaire bien sympathique capable de stimuler les ondes de votre cerveau. Un logiciel utile dans des tas de circonstances, genre si vous devez boucler un magazine dans des temps records. Ou pour améliorer vos performances à DotA. J'en connais deux ou trois à la rédac qui feraient bien d'essayer...

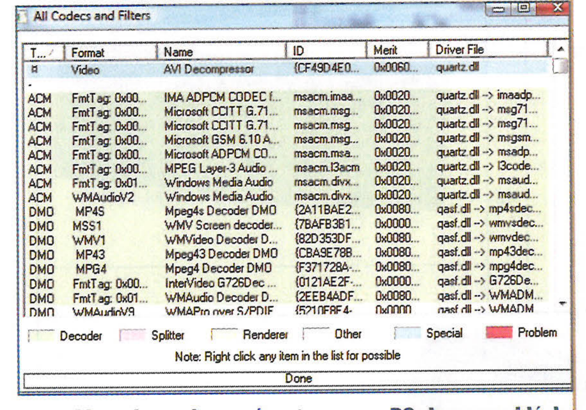


L'interface de Gspot est un poil brouillonne. Peut importe, les paramètres qui nous intéressent sont simples à trouver.

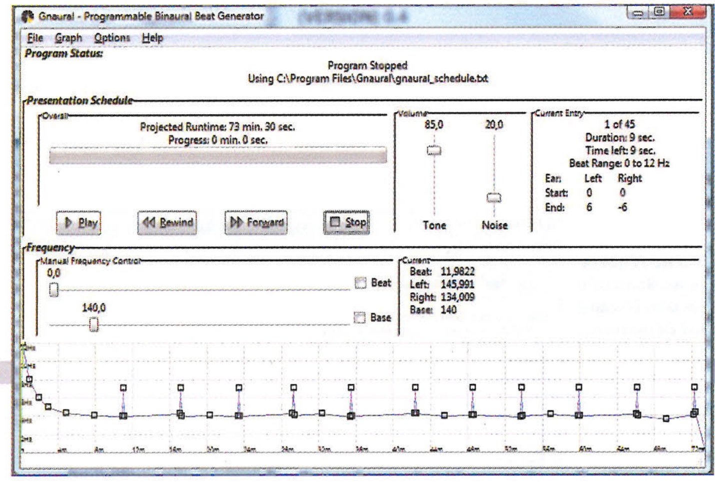
GSpot

- VERSION : 2.70a
- ÉDITEUR : Steve G
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.headbands.com/gspot/

Lire une vidéo devrait être une tâche simple sur un PC en 2007. Lorsqu'il s'agit de regarder des vidéos de chat sur YouTube, aucun problème, tout marche au poil. Par contre lorsque l'on veut lire des fichiers vidéo divers et variés sous Windows, c'est une tout autre histoire. Les systèmes d'exploitation de Microsoft incluent un mécanisme pourtant bien pensé sur le papier: les codecs. On peut installer des décodeurs pour les formats que l'on désire. Ainsi, chaque application Windows pourra les utiliser le moment venu. Chaque décodeur indique les types de format qu'il est capable de prendre en compte. Se rajoute par-dessus une notion de priorité (le « mérite ») qui permet de distinguer les décodeurs entre eux. Sauf que la priorité est globale pour chaque décodeur et que chacun d'entre eux gère plusieurs formats. Et encore, je vous fais grâce des concepts de splitter et de renderer qui ont de quoi rendre folle, n'importe quelle personne. C'est pour cela que je fais tout pour vous présenter des logiciels qui passent au-dessus de cet odieux système. Comme l'excellent VLC qui a le gros défaut d'être un peu déroutant pour les non-initiés. Ou GomPlayer, un logiciel simple d'emploi mais qui arrive à buter sur certaines vidéos. Je vous présentais le mois dernier ffdshow-tryout, dernière version en date du codec ultime capable de décoder quasiment tous les formats. Mais que faire lorsque l'on tombe sur un fichier que personne n'est capable de lire ? Ou pas totalement, vous entendez bien le son mais l'image fait défaut. Des cas tristement classiques où nos meilleurs couteaux suisses ne peuvent rien. Alors nous vous en proposons un nouveau, baptisé GSpot. C'est un analyseur de vidéo qui détecte automatiquement les formats utilisés pour un fichier. Que ce soit pour l'image ou le son, il vous indique non seulement les outils utilisés pour l'encodage, mais il vérifie en prime que vous disposez bien de ce qu'il faut sur votre système pour les lire. Là où il fait très fort, c'est qu'il peut créer automatiquement de multiples séries de « graphs », des emboîtements de codecs (audio, vidéo, splitter et renderers) et de les tester pour vous. On peut ainsi vérifier quelle est la solution la plus efficace. Je vous passe les fioritures comme la possibilité de changer les mérites de vos codecs ou la capacité à détecter la composition interne des images (la quantité de « frames » et leur type...). Vous pourrez même jouer sur le « ratio » des vidéos pour remplir au mieux la surface de votre écran. Le tout étant d'une gratuité totale. Un seul mot me vient à l'esprit à l'heure de la conclusion : Gspot, c'est orgasmique.



Lister les codecs présents sur son PC : le moyen idéal pour travailler ses maux de têtes.

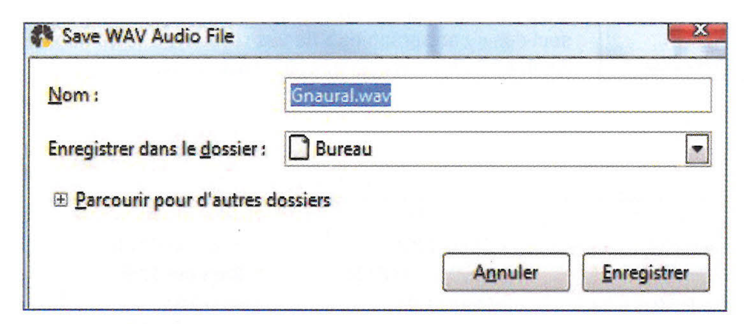


Au premier chargement, vous trouverez le projet par défaut. Une série de 73 minutes dédiée à la relaxation.

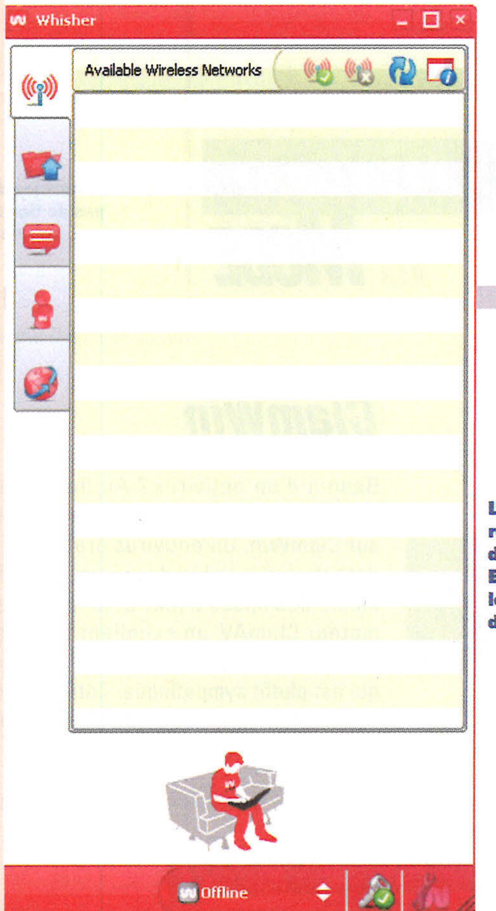
Gnaural

- VERSION : 0.4
- ÉDITEUR : Open Source
- LICENCE : Freeware
- URL : http://gnaural.sourceforge.net/

Les examens de fin d'année approchent à grand pas et vous cherchez des moyens pour vous concentrer. Plutôt que de vous en remettre à des vitamines ou autres substances, je vous propose d'utiliser votre PC pour réviser. C'est surtout Bret Logan qui nous propose un outil fantastique basé sur le concept des « binaural beats ». L'idée est assez simple, elle consiste à nous faire écouter deux sons légèrement différents, un dans chaque oreille. Ce qui est magique, c'est que notre cerveau croit entendre des pulsations à la place des deux sons. Là où ça devient transcendantal, c'est que certaines fréquences seraient capables de se synchroniser avec les ondes de nos cerveaux. Selon la fréquence de réponse que l'on obtient (celle des pulsations), on peut ainsi créer un état de concentration, de relaxation éveillée, de méditation ou d'endormissement profond. Vous vous demandez probablement si cela marche, et s'il y a un danger à la chose pour vos beaux neurones. Nous n'avons pas la réponse à la deuxième question, il semblerait toutefois que la technique ne soit pas trop dangereuse. Nous avons donc joué les cobayes pour vous et il faut dire qu'en une dizaine de minutes, le réglage par défaut de Gnaural aura réussi à nous relaxer d'un bouclage intensif. La méthode de concentration (à télécharger sur le site de l'auteur dans la section d'aide) semble également bien efficace. Rien ne dit que cela ne marchera pour vous mais vu que c'est gratuit, cela ne vous coûte rien d'essayer. Notez enfin que pour plus de confort, vous pourrez mixer les sons produits par Gnaural avec des musiques de votre choix. Pour cela, utilisez la fonction d'export puis mixez le tout avec l'excellent (et gratuit) Audacity.



L'export en WAV, étape indispensable pour mixer le son avec Audacity.



L'interface de Whisher ressemble à un client de messagerie instantanée. Elle permet de lister les réseaux présents dans votre périmètre.

Whisher

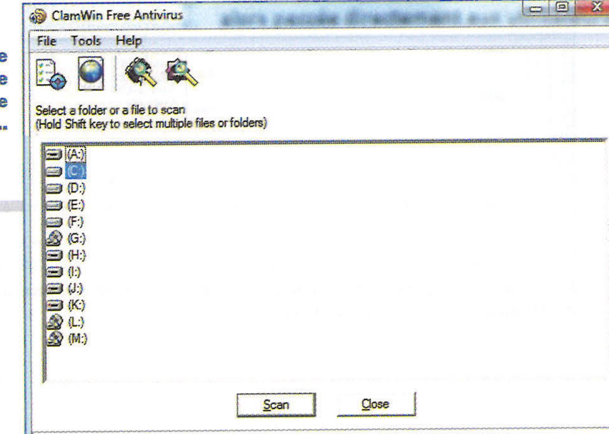
- VERSION : 1.0.219
- ÉDITEUR : Whisher Technologies
- LICENCE : Freeware
- URL : www.whisher.com

Tout le monde ou presque dispose d'un routeur WiFi chez soi. Pour partager sa connexion entre ses machines, ses portables, ses consoles de jeux… Tout devenant communiquant, l'intérêt du routeur n'est plus à démontrer, même si vous ne vous servez du WiFi que pour jouer à Mario Kart DS sur votre trône. Du coup, on tend à pester quand, en déplacement, on ne trouve pas de borne WiFi ouverte. C'est qu'avec les risques que présente le partage total d'une connexion Internet, peu de gens osent jouer les bons samaritains pour vous offrir cette connexion magique qui vous aurait permis de discuter de choses inutiles sous MSN. L'idée de Whisher est de vous proposer un moyen simple et sûr de partager votre connexion et, ce, uniquement lorsque vous le désirez. Le principe est basique, vous installez un client sur l'une de vos machines qui vous permettra de choisir de partager votre connexion. La clef de cryptage est alors passée directement aux utilisateurs de Whisher qui se trouvent dans votre coin du globe et ils peuvent s'y connecter. Vous avez la possibilité de les choisir et restreindre à volonté les heures de disponibilité. Partant d'une bonne idée, Whisher propose un concept original qui pourrait bien marcher, pour peu que le logiciel se fasse connaître. En attendant, si vous êtes régulièrement en déplacement, téléchargez le client, on ne sait jamais…



Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

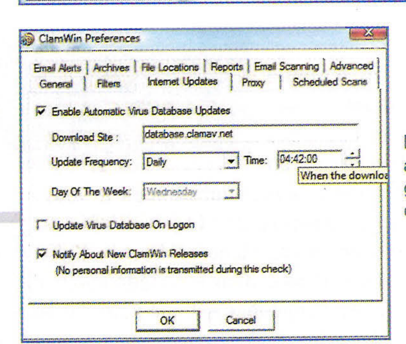


L'interface de ClamWin ne regorge pas de fioritures, elle ne demande pas non plus une demi-heure pour démarrer...

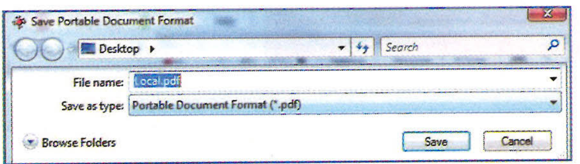
ClamWin

- VERSION : 0.90
- ÉDITEUR : ClamWin Team
- LICENCE : Freeware
- URL : www.clamwin.com

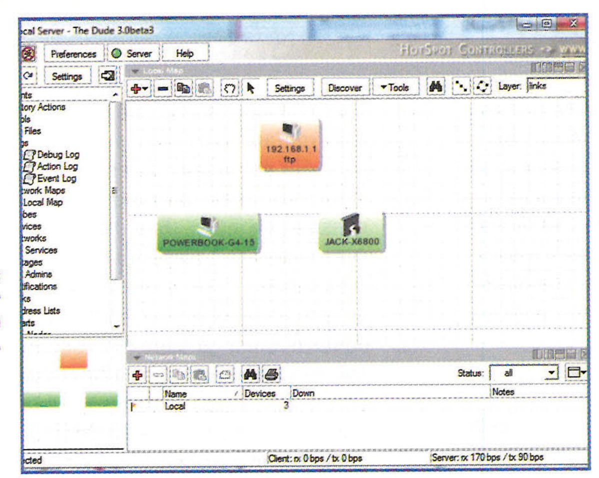
Besoin d'un antivirus ? Au lieu de donner des sous à Microsoft pour vous offrir l'inefficace OneCare, jetez un œil sur ClamWin. Un antivirus gratuit qui a tout d'un grand : detection à la volée des virus, surveillance d'Outlook et même des mises à jour automatiques. Il est basé sur le moteur ClamAV, un excellent produit de l'OpenSource. ClamWin vous évite l'interface en ligne de commande ce qui est plutôt sympathique. Côté efficacité, il fait tellement bien son boulot qu'il entre directement dans notre liste d'utilitaires indispensables. Rien que ça !



Des mises à jour automatiques gratuites, que demander de plus ?



Comble du bonheur, vous pourrez même exporter les graphiques de votre réseau sous la forme d'un PDF...



L'interface par défaut détecte les différents périphériques présents sur le réseau local. Ici, un (vieux) Mac, un PC et un routeur WiFi.

TheDude

- VERSION : 3.0 b3
- ÉDITEUR : SIA Mikrotikis
- LICENCE : Freeware
- URL : www.mikrotik.com/thedude.php

The Dude, c'est avant tout une usine à gaz, un logiciel capable de détecter les différentes machines de votre réseau local et de vous indiquer les différents services qui sont disponibles sur vos machines. Développé pour les professionnels, cet outil gratuit vous permettra également de garder un œil sur ce qui se passe sur votre modeste assemblage de deux PC et de trois consoles. Reconnaissance des serveurs, des machines qui se connectent, vérification des taux de transferts entre les liens, il en fait beaucoup trop mais qu'importe. Son interface graphique est bien pensée et il est capable de dessiner tout seul des « cartographies » de vos réseaux. Que demander de plus ? Rien, c'est déjà très bien comme cela...

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
  - Gomplayer 2.1.1.3401
  - Media Player Classic 6.4.9.0
  - VLC 0.8.6
  - Media Portal 0.2.2
- ***Mailreaders :***
  - Outlook 2007
  - Mozilla Thunderbird 1.5.0.10
- ***Lecteurs audio :***
  - iTunes 7.02
  - Winamp 5.33
  - Foobar 2000 0.9.4.2
  - Deliplayer 2.50
- ***Pagers Internet :***
  - Trillian Pro 3.1
  - Miranda 0.6
  - Windows Live Messenger 8
- ***NewsReader :***
  - Pan 0.14.2.91
  - Newsleecher 3.9b
  - Xnews 6.1.3
- ***Antilourds :***
  - Spamihilator 0.9.9.13
  - POPFile 0.22.4
  - AdAware 1.06
  - HijackThis 1.99.2
  - Autoruns 8.54
  - ClamWin 0.9
- ***Downloaders :***
  - FDM 2.1
  - FlashGet 1.73
  - WinBITS 1.0
- ***Customisation :***
  - Desktop Sidebar 1.05.116
  - StyleXP 3.19
  - Y'Z Dock 0.8.3
  - MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :***
  - FlashFXP 3.4
  - FileZilla 2.2.30a
  - SmartFTP 2.0.997
- ***Tweakers :***
  - X-Setup Pro 8.1
  - Startup Control Panel 2.8
  - Customizer XP 1.8.5
- ***Browsers Web :***
  - Firefox 2.0
  - Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :***
  - ACDsee 9
  - Xnview 1.82.4
  - FastStone 2.8

Lineage II Interlude

LINEAGE II: FUTUR MMO DE NOOB?

La nouvelle mise à jour de contenu pour Lineage II est enfin prévue pour débarquer sur les serveurs américains et européens en avril. Vous aurez droit à tout un tas de nouvelles quêtes, de nouveaux sorts et à une zone version Jurassic Park – remplie de dinosaures. Ce n'est pas dit que le T-Rex soit le prédateur, vu la quantité de nouveaux objets (armes et autres) disponibles. Interlude verra également la naissance d'instances et de duels permettant de se battre sans pénalité à l'endroit désiré. Lineage II subirait-il l'influence du géant World of Warcraft? Le temps de se rendre sur le serveur Test pour essayer tout ça et on vous donne la réponse dès le mois prochain.





Cybercafé

LA CHINE COMBAT L'ADDICTION

Les cybercafés et salles en réseau ont vraisemblablement du mal à attirer des clients dans notre beau pays. Depuis des années, de nombreuses salles mettent la clé sous la porte pour faute de rentabilité. En Chine, c'est une autre histoire. Fin 2006, le pays comptait 132 millions d'internautes et à peu près 113 000 cybercafés. Du coup, les gouvernements locaux ne doivent plus autoriser l'ouverture de nouveaux cybercafés en 2007. La Chine souhaite également contenir la progression du taux d'addiction chez les adolescents en leur interdisant l'entrée des cybers. Il reste une question que tout le monde se pose: est-ce que tout cela aurait une influence sur le cours des PO?

ÉDITO

QU'ON AIME OU PAS, COUNTER-STRIKE RESTE UN FPS INCONTOURNABLE QUI GARDE UNE PLACE DE LEADER DURANT LES COMPÉTITIONS D'E-SPORT. POUR EN SAVOIR DAVANTAGE, NOTRE CHER BALDOURS REVIENT SUR LE PHÉNOMÈNE CS, MAIS ÉGALEMENT SUR LES DIFFÉRENTS TOURNOIS PROS, HISTOIRE D'Y VOIR UN PEU PLUS CLAIR. SI L'ENVIE VOUS PREND DE PASSER PRO-GAMER, AUTANT SAVOIR OÙ VOUS METTEZ LES PIEDS.



Marvel Trading Card Game

HÉROS À LA CARTE

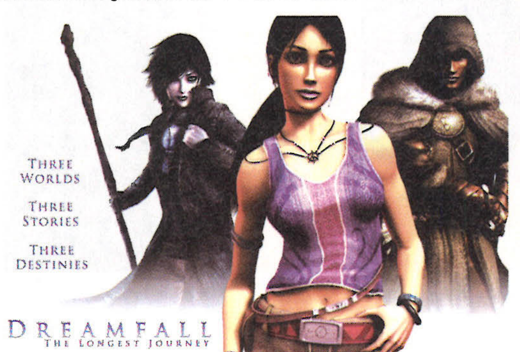
Comme son nom l'indique, Marvel Trading Card Game permet de se lancer dans des parties de cartes représentant les héros de Marvel. En fait, il est basé sur le jeu de cartes publié par Upper Deck, à qui l'on doit les versions cartes de World of Warcraft, Yu-Gi-Oh!, DC Comics et bien d'autres. Forcément, ça ne va pas chercher loin niveau interface et compagnie, mais c'est plutôt bien fichu et on a vite fait de se laisser prendre au jeu, surtout en multi. Pour les curieux, la démo online est disponible sur tous les bons sites de download (Fileplanet & co).



Dreamfall

UN MMO DE RÊVE?

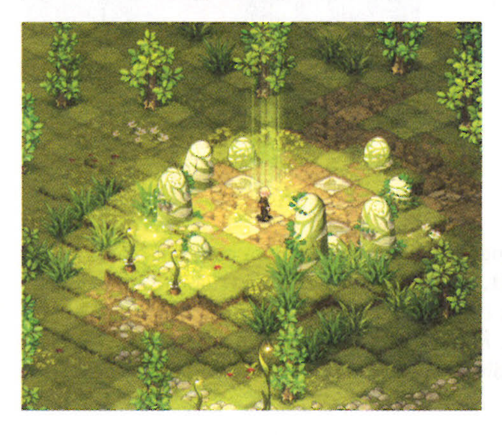
Funcom a annoncé, il y a peu, avoir touché une subvention accordée par le Norwegian Film Fund. Ce dernier, depuis 2004, encourage le jeu vidéo au même titre que le cinéma, ce qui permet à ce loisir de bénéficier de subventions issues de fonds publics. Cette aide financière permet donc à Funcom de se lancer dans un nouveau projet mettant en scène la licence Dreamfall: The Longest Journey. Les développeurs prévoient de mettre exclusivement en ligne des jeux sous forme d'épisodes nommés Dreamfall Chapters. Tout ceci devrait être jouable sur PC et consoles via le Net. Cette expérience pourrait amener Funcom à pousser le concept plus loin en créant un MMO basé sur l'univers de Dreamfall.



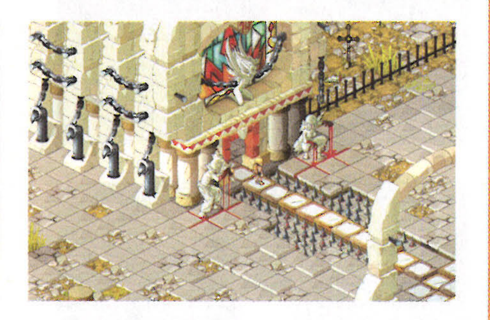
Wakfu

SURFER SUR LA VAGUE DU SUCCÈS

Après Dofus, Ankama se lance dans un autre projet nommé Wakfu. Il s'agit d'un nouveau MMO qui se déroule dans l'univers de Dofus. D'où les nombreuses similitudes avec ce dernier, comme les combats au tour par tour ou même les douze classes de personnages. Du PvP (joueur contre joueur) sera de la partie et l'évolution de votre avatar s'effectuera en fonction des actions accomplies. À l'heure actuelle, aucune date de sortie ni même de bêta-test n'a été annoncée. Côté accès aux serveurs, Ankama prévoit une option gratuite avec zone limitée, et un système d'abonnement avec contenu plus vaste et vente d'objets virtuels. Nous vous dévoilerons plus de détails sur Wakfu très prochainement, dès que nous aurons assiégé les locaux d'Ankama. Vous pouvez d'ores et déjà admirer le Trailer présent sur notre CD.







Lego

AUTO LEGO



Les projets de MMO n'en finissent plus de pulluler. Cette fois, c'est Lego qui se lance dans la course des jeux massivement multijoueurs. Conscient que les enfants passent désormais plus de temps à pianoter sur un clavier d'ordinateur qu'à imbriquer des Lego sur le tapis de la salle à manger, cette marque culte de notre enfance a décidé de se moderniser. Le MMO basé sur le concept Lego sera inspiré par les différents jeux de construction et devrait être disponible courant 2008. C'est tout ce que l'on sait actuellement sur ce projet qui a été confié à NetDevil, développeur d'Auto Assault. Mais si, souvenez-vous, le MMO avec des voitures dans un monde post-apocalyptique à la Mad Max. Bah oui, ça existe encore!
Et qui sait, NetDevil sera peut-être plus doué pour nous pondre un MMO dans l'univers Lego, on verra bien.
Petite parenthèse pour les grands enfants qui continuent de traîner dans les magasins de jouet pour compléter leur série de Lego Star Wars ou autre. Sachez que Lego a mis en place depuis un moment un soft (Lego Digital Designer) qui permet d'élaborer sur votre PC (ou MAC) un modèle de Lego tout droit sorti de votre imagination. Vous pouvez ensuite soumettre votre création à Lego pour qu'il vous donne un aperçu du coût de votre création et éventuellement la produire et l'acheter. Pour davantage d'infos, rendez-vous sur http://shop.lego.com/Product/Factory/Default.aspx?cn=301.
Bon forcément, il ne faut pas avoir deux de Q.I. pour concevoir un modèle qui tient la route.

Haut Débit

DOWNLOAD VITESSE GRAND V

Alors que tous les yeux sont rivés sur la fibre optique, une technologie alternative (en gros, du haut débit sans fil) se développe en toute discrétion en promettant du 100 Mbit/s. La société Bluwan déploie cette nouveauté dans le nord de Paris. Son président, Walter Groppi, annonce: « Le câble ou  le satellite permettent d'avoir du triple play, mais tous les réseaux ne donnent pas la possibilité de recevoir de la HD. Nous sommes une des alternatives à la fibre optique, mais sans ses coûts. Le déploiement de notre solution coûte dix fois moins cher. Nous pourrons être présents dans les zones suburbaines ou rurales. » Entre ça et la fibre optique, ce sont les disques durs qui vont fumer à force de tourner sans arrêt afin de stocker des… fichiers divers et variés.

World of Warcraft Armory

T STUFF KOMEN?

Blizzard a mis les infos sur les personnages arpentant l'univers de World of Warcraft à disposition de tout le monde via le site officiel (http://armory.wow-europe.com). L'idée de centraliser toutes ces données est plutôt bonne, même s'il était possible d'avoir ce genre d'infos via certains sites et add-on. Il suffit d'entrer le nom d'un personnage pour avoir un aperçu de son équipement, ses réputations, ses compétences, ses talents et même de voir les membres de la guilde qu'il fréquente. Comme d'habitude, certains joueurs ne sont pas heureux. Ils considèrent que toute leur vie privée n'a pas à être étalée en public de la sorte. C'est vrai, un peu d'intimité que diable. Bon, si quelqu'un pouvait expliquer à ces boulets que WoW, ce n'est pas la vie... Parce que moi, j'ai baissé les bras, là !

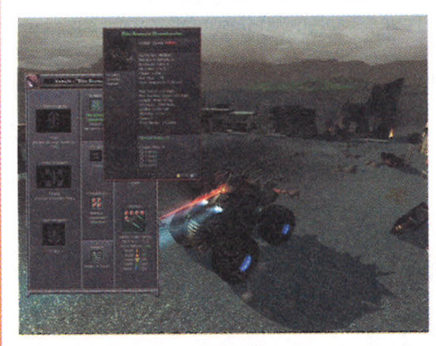




Auto Assault

VITESSE DE CROISIÈRE

Auto Assault, la cinquième roue du carrosse chez NCsoft, propose une quatrième mise à jour à sa poignée de fans. Comme quoi, malgré la chute libre de ce MMO depuis sa sortie, il n'est pas totalement mis de côté et abandonné. Au menu de cet ajout de contenu, on trouve une salle des ventes, un système de courrier, une refonte des compétences afin de les rendre plus faciles à utiliser, et encore deux ou trois autres bricoles. Bon, il ne faut pas non plus trop en demander.

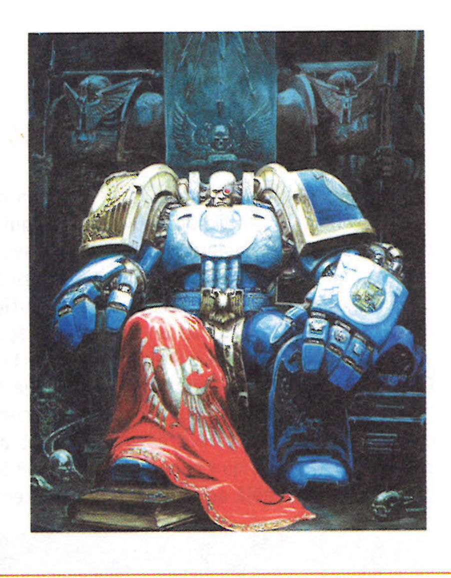




Warhammer 40 000

TROQUEZ VOTRE ÉPÉE CONTRE UN LANCE-FLAMME

La licence Warhammer ne cesse d'être sur le devant de la scène depuis pas mal de temps. Après le succès du RTS Dawn of War, THQ et Games Workshop annonce travailler en commun sur le projet d'un MMO dans l'univers de Warhammer 40 000. Tank, fusil d'assaut et marines devraient être au rendez-vous. Il faudra tout de même s'armer de patience, car à l'heure actuelle, aucune info concrète n'a été révélée et, forcément, on reste dans le flou le plus total quant à une date de sortie. En même temps, vous aurez de quoi patienter avec l'arrivée de Warhammer : Age of Reckoning. Des nains, des haches, du sang... ça devrait le faire.



Tabula Rasa

MAIS QU'EST-CE QU'IL DIT?

À l'instar d'Ultima Online avec son langage runique, Tabula Rasa aura son propre langage inventé par Richard Garriott. La langue logos va donc faire partie intégrante de Tabula Rasa, afin de rendre encore plus crédibles le monde et les civilisations extraterrestres qui composent son univers. Notre Champollion du MMO a passé des heures à créer des symboles et à rendre le tout cohérent. Voici un avant-goût de langue logos :

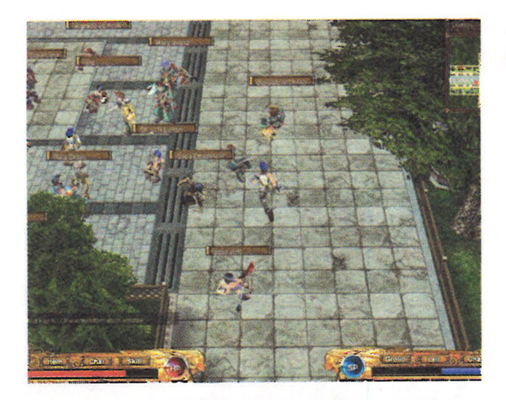


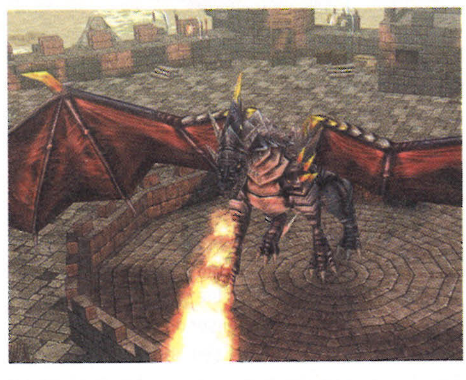
Ce qui signifie : « La bataille pour le contrôle du cosmos commence maintenant ! ». Par contre, pour la prononciation, faudra repasser... Destination Games et NCsoft se sont même amusés à mettre une énigme sur le site officiel. Si vous réussissez à la déchiffrer, vous aurez peut-être la chance de voir un personnage en jeu porter votre nom. Munissez-vous de votre pierre de Rosette, sinon ça risque d'être tendu.

Corum online
ARCHAÏQUE

Depuis quelques semaines, Gpotato propose Corum, le petit dernier dans sa liste de MMO gratuits après Fly for Fun, Space Cowboy ou encore Rappelz. Principalement orienté pour le PvP (joueur contre joueur) de groupe dans un univers médiéval fantastique, Corum offre un système assez original à ce niveau. Vous et votre guilde pouvez prendre possession de donjons, histoire d'avoir un mobile pour taper sur les autres joueurs. Tout le monde voudra étendre son territoire, posséder le donjon du voisin et défendre le sien. Ça promet de beaux combats et de belles joutes verbales pour régler ses comptes sur les forums, tout ça.









Afin de créer des conflits un poil plus complexes, un système d'alignement a été mis en place. Ça ne va pas franchement plus loin que le bien contre le mal avec quelques nuances entre les deux, mais c'est déjà ça. Quoi qu'il en soit, vu le système de Corum, il est évident qu'il faut réussir à intégrer une guilde dès les premières heures de jeu si l'on désire participer aux événements de siège et autres. Pour le reste, ça demeure très basique avec un choix parmi six classes allant du guerrier au ranger en passant par le mage, et une montée en niveau basée sur le « grind » : tuer des monstres en boucle pour gagner en niveau. Bien que le système PvP puisse s'avérer attrayant, l'interface austère et l'aspect visuel de Corum risque d'en rebuter plus d'un. Surtout avec tous les bugs empêchant de se lancer dans l'aventure sereinement : problème avec le Launcher, etc. Heureusement que tout ça est gratos (http://corum.gpotato.com).

CYD

Last Chaos
LE LINEAGE DU PAUVRE

Après une série de MMO gratos en tout genre, il fallait bien tomber sur le plus fade du moment : Last Chaos. Ici, vous devez choisir entre soutenir Apollon pour sauver le monde ou être du côté d'Eres qui n'apprécie pas d'entendre les petits enfants s'amuser dans les champs. Votre voie n'est pas imposée à la création du personnage qui offre un choix de six classes différentes : Titan, Knight, Healer, Mage, Rogue, Summoner. Chacun prendra donc son destin en main au fur et à mesure de l'aventure. Tout du moins, si vous ne décrochez pas de Last Chaos après quelques heures de jeu. Parce que dans le genre inintéressant, ce MMO est loin devant ses petits camarades. Visuellement, tout le monde s'est fait prendre au piège des différents artwork affichés sur le Web depuis des lustres. Mais une fois en jeu c'est une autre histoire. Le moteur 3D affiche des personnages modélisés à la hache et des décors dépouillés. L'option de « blur » permet de cacher tous ces défauts mais l'ensemble reste banal et rebute le joueur à visiter les alentours. Malheureusement, les phases de combats ne relèvent pas franchement le niveau. Non pas qu'il y ait de gros soucis de gameplay mais étant donné que Last Chaos n'apporte rien de nouveau à ce niveau, on finit par se lasser rapidement des affrontements à la chaîne surtout lorsqu'il n'y a pas de carotte au bout (équipement, pouvoirs...). En tout cas, s'il y en a une, elle est bien discrète et surtout toute flétrie et périmée. Bref, rien qui donne envie d'avancer. Certains apprécieront peut-être le système de donjon personnel qui permet d'améliorer son avatar, seul, dans un endroit instancié où personne ne viendra vous embêter. Personnellement, le concept du « massivement multijoueur tout seul », j'ai un peu de mal à l'intégrer. Vous pouvez toujours tenter de fouler le sol de Last Chaos en téléchargeant gratuitement le client (http://lastchaos.aeriagames.com) mais vous risquez de passer plus de temps à effectuer la mise à jour qu'à vous balader en jeu.

CYD





Scions of Fate

UN BO BUN S'IL VOUS PLAÎT !

Toujours dans la catégorie des Free to Play, voilà Scions of Fate. Un MMO venu tout droit d'Asie et mettant en scène une ambiance très art martial chinois. À vrai dire, ça n'a rien d'original mais ce titre s'avère plutôt sympathique à prendre en main. Dès la création, votre personnage a déjà sa voie toute tracée : Bladesman, Spearman, Healer ou Bowman. Au départ, tout le monde est logé à la même enseigne et vous devrez passer un moment à tuer des grenouilles et des chats à la sortie de la ville. Par la suite, Scions of Fate propose un système de faction et de PvP (joueur contre joueur) disponible au fil de l'évolution de son perso.







Vous aurez même droit à des pets, une maison et un château. Tout ça a un prix et l'envie de posséder sans attendre prend souvent le pas sur la patience pour de nombreux gamers. C'est là que le système Free2Play est une véritable mine d'or pour l'éditeur. D'un simple clic, il est possible de se rendre dans la Premium Shop afin de dépenser de vrais dollars US contre de l'argent virtuel et des objets à utiliser en jeu. Il est néanmoins tout à fait possible de s'amuser sans sortir sa carte bleue. Mais forcément, ça vous prendra nettement plus de temps pour arriver à vos fins. Pour tenter les plus réfractaires à ce système de paiement, des objets exclusifs sont uniquement disponibles via la boutique Prenium (il faut bien qu'ils fassent tourner leur business). Quoi qu'il en soit, Scions of Fate reste vraiment agréable malgré des petits soucis de précision dans le ciblage d'ennemi et dans l'exécution de certains coups. Si vous désirez essayer tout ça gratuitement, rendez-vous sur le site officiel http://fate.netgame.com pour vous procurer le client et obtenir votre login et mot de passe. Vous devriez apprécier au moins son design tout mignon et sa musique de restaurant chinois.

CYD

Ghost Online

UN PETIT AIR DE MAPLE

Ça n'aura échappé à personne, que ce soit au niveau visuel ou du gameplay, Ghost Online (http://go.gameflier.com.my/) ressemble comme deux gouttes d'eau à Maple Story (www.mapleeurope.com/). À la différence qu'ici, l'univers est entièrement asiatique, décors, musiques et personnages. Totalement prévu pour être joué de manière occasionnelle, Ghost Online offre une prise en main facile et rapide. Toutes les actions s'exécutent au clavier : sauter, parer, attaquer, utiliser ses compétences... Vous commencez votre aventure en tant que paysan. Chaque niveau permet d'attribuer des points dans les caractéristiques de son personnage et dans certains pouvoirs. Il faut donc être un minimum attentif à l'évolution de son avatar durant les premières heures de jeu. Car c'est seulement une fois le niveau 10 atteint, que vous pourrez choisir votre voie en tant qu'assassin, magicien ou guerrier. Malgré la présence de quelques quêtes, la majeure partie de son temps est vouée aux massacres de monstres dans des environnements découpés en stage comme on pouvait le voir sur des jeux de plate-forme d'antan. Sauf qu'ici, vous ne serez pas seul. Vous croiserez un grand nombre de joueurs vaquant également à leurs occupations et pouvant devenir de sympathiques compagnons d'armes, ou pas. Autant vous dire qu'il ne faut pas être totalement associable et solitaire si vous désirez atteindre le niveau 100. Évidemment, ce n'est pas le genre de titre sur lequel vous passerez les dix prochains mois, quoique ! Mais vu qu'il est entièrement gratuit vous devriez y trouver votre compte pour vous amuser quelques heures.

CYD









Lord of the Rings Online : Shadow of Angmar

HOBBITS, LAIT DE CHÈVRE ET HERBE À PIPE



DEPUIS QUELQUES ANNÉES, TURBINE NOUS A PROUVÉ SON SAVOIR-FAIRE : UN ASHERON'S CALL 2 TRÈS MOYEN QUI A AMENÉ LA COMMUNAUTÉ À QUITTER LES SERVEURS POUR CAUSE D'ARRÊT DE PROJET. UN DONJON & DRAGON ONLINE QUI A DU MAL À TROUVER SON PUBLIC. TOUT VA BIEN, LORD OF THE RINGS ONLINE DÉBARQUE OFFICIELLEMENT LE 25 AVRIL, QUI S'INQUIÈTE ?

Après de nombreuses phases de bêta-test, et les nombreux wipe de persos qui vont avec, Turbine a enfin levé le NDA (clause de non divulgation) de Lord of the Rings Online. Du coup, tous ceux qui ont accès à la version bêta peuvent désormais dire tout le bien, ou le mal, qu'ils pensent de ce MMO. De prime abord, LOTRO n'est clairement pas un mauvais MMO. Les environnements sont plutôt jolis, c'est facile à prendre en main, le gameplay est basique mais ne cause pas de soucis particuliers. Un large choix de quêtes offre une trame de fond qui peut en motiver plus d'un à évoluer à travers cet univers créé par Tolkien. Malheureusement, l'entrain de la découverte est rapidement remplacé par l'ennui émanant des combats soporifiques. Ne vous attendez pas à voir des effets visuels qui en mettent plein les yeux avec des guerriers qui sautent dans tous les sens. Sans aller dans cet extrême, il aurait été attrayant d'avoir un juste milieu. Tout du moins quelque chose de plus sexy que des compétences totalement ridicules qui s'enclenchent via des icones laids au possible. Et je ne vous parle même pas des coups portés qui manquent d'impact et des animations très limitées.



Un simple coup d'œil sur le choix des races laisse croire à sept choix. Mais ne vous laissez pas berner, il n'y a que quatre races disponibles : Nain, humain, Elfe et Hobbit.

LES CONTRAINTES D'UNE LICENCE

Évidemment, le combat n'est pas le fer de lance de Lord of the Rings Online, malgré le fait que vous passerez une grande partie de votre temps à occire de l'ours et du loup. L'intérêt principal réside clairement dans l'exploration des Terres du Milieu. Les fans seront sans doute ravis de traîner leurs guêtres dans la Comté ou de rencontrer Aragorn dans l'Auberge du Poney Fringant. Certains y verront peut-être un univers prêt à accueillir leur envie de roleplay. Mais attendez-vous surtout à trouver un monde très fermé et instancié : les tavernes sont aussi peuplées qu'un bistrot paumé en plein cœur de la Creuse et vous ne pourrez même pas vous asseoir sur un banc le long d'une route. Côté immersion, on a vu mieux. Malgré l'utilisation de la licence du Seigneur des Anneaux, ce MMO manque cruellement de personnalité. À part offrir une sorte de faux World of Warcraft avec des Hobbits, on ne voit pas trop où les gars de Turbine veulent nous emmener. Ils s'enferment dans l'univers de Tolkien qui leur sert surtout d'excuse quand un manque de contenu est reproché à leur bébé. Et à propos de fidélité au Seigneur des Anneaux, il faudra qu'on m'explique où Turbine a vu que les Hobbits portaient des chaussures ? Il ne reste plus qu'à s'armer de patience en attendant la sortie de la version finale pour découvrir ce qui aura évolué par rapport à cette bêta. Et surtout, voir comment et à quel rythme les développeurs comptent mettre en place patch, ajout de contenu et extensions dans les mois et années qui viennent.

CYD

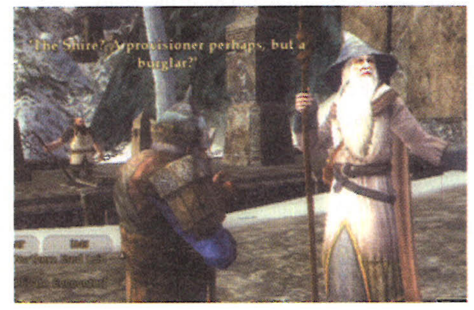
ABONNEMENT, CARTE BLEUE & CO

Lord of the Rings Online propose son lot d'abonnements divers et variés permettant d'accéder au serveur après l'achat de la boîte et une fois épuisés les 30 jours gratuits. Ceux qui précommandent le titre pourront arpenter la Terre du Milieu le 15 avril et auront la possibilité de devenir Membre fondateur. C'est-à-dire garder son perso lors de la sortie commerciale prévue le 25 avril et obtenir un abonnement à vie pour 149,49 euros, ou souscrire à un abonnement de six mois pour 53,94 euros (soit 8,99 euros par mois). Pour les moins pressés, tout devrait tourner autour d'un abonnement classique, mais rien n'a été annoncé officiellement à l'heure où ces lignes sont imprimées.

Je trouve que son nom lui va comme un gant.

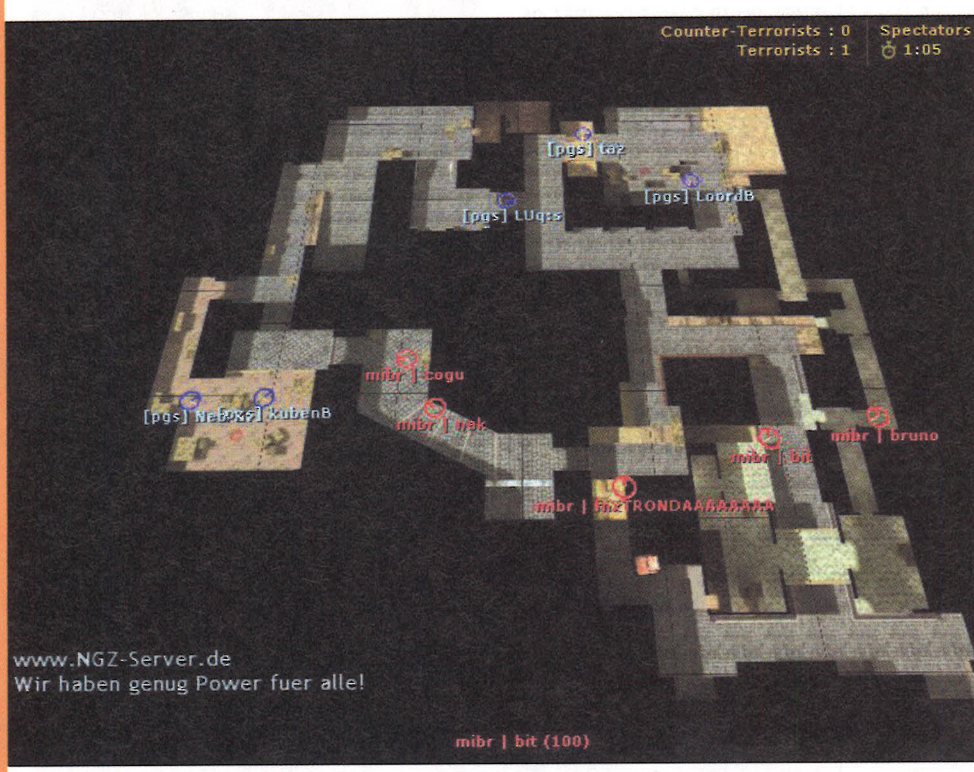


Allez Papy, tu peux bien tirer un autre feu d'artifice, tu l'as bien fait pour les Hobbits. T'aimes pas les Nains ou quoi ?



LA FIN DU RÈGNE COUNTER-STRIKE ?

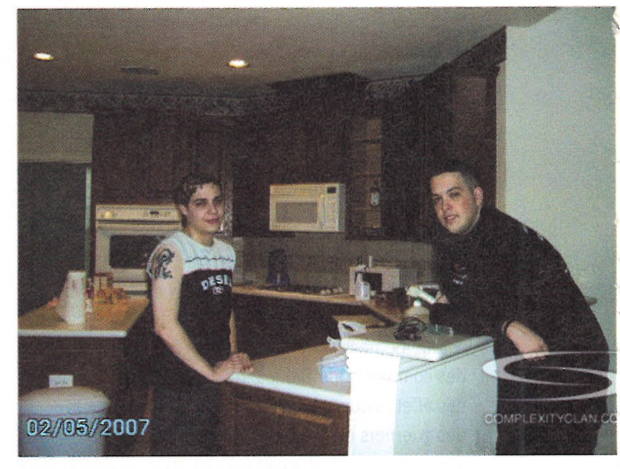
COUNTER-STRIKE EST LE FPS MULTIJOUEUR PAR EXCELLENCE, INDÉTRÔNABLE DEPUIS PLUS DE CINQ ANS EN COMPÉTITION. DES SUCCESSEURS ONT ÉTÉ ANNONCÉS PLUSIEURS FOIS, MAIS JAMAIS IL N'A ÉTÉ AUSSI MENACÉ QU'AUJOURD'HUI. LE JEUNE, COUNTER-STRIKE : SOURCE, TENTE TOUS LES JOURS DE PRENDRE LA PLACE DE L'ANCIEN... DÉCIDÉMENT, Y A PLUS DE RESPECT !



Les HLTV font le bonheur des spectateurs online lors des grosses compétitions.

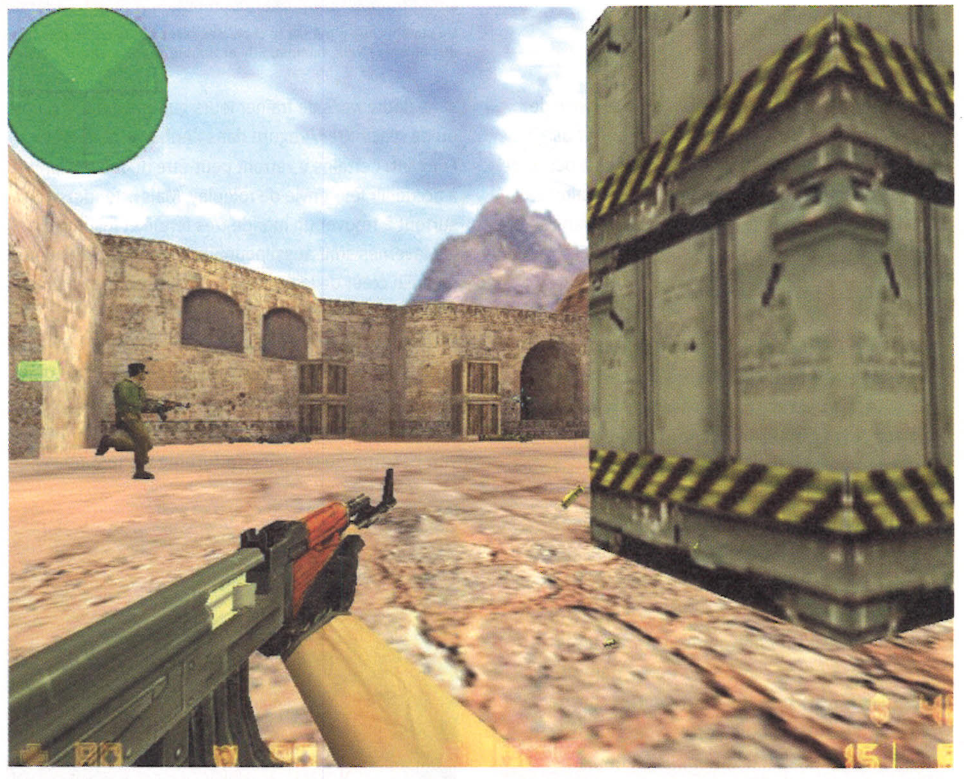
CSPromod
Counter-Strike Professional Modification

Annoncé, puis oublié, le CSProMod refait parler de lui avec la sortie d'un premier Map Pack.

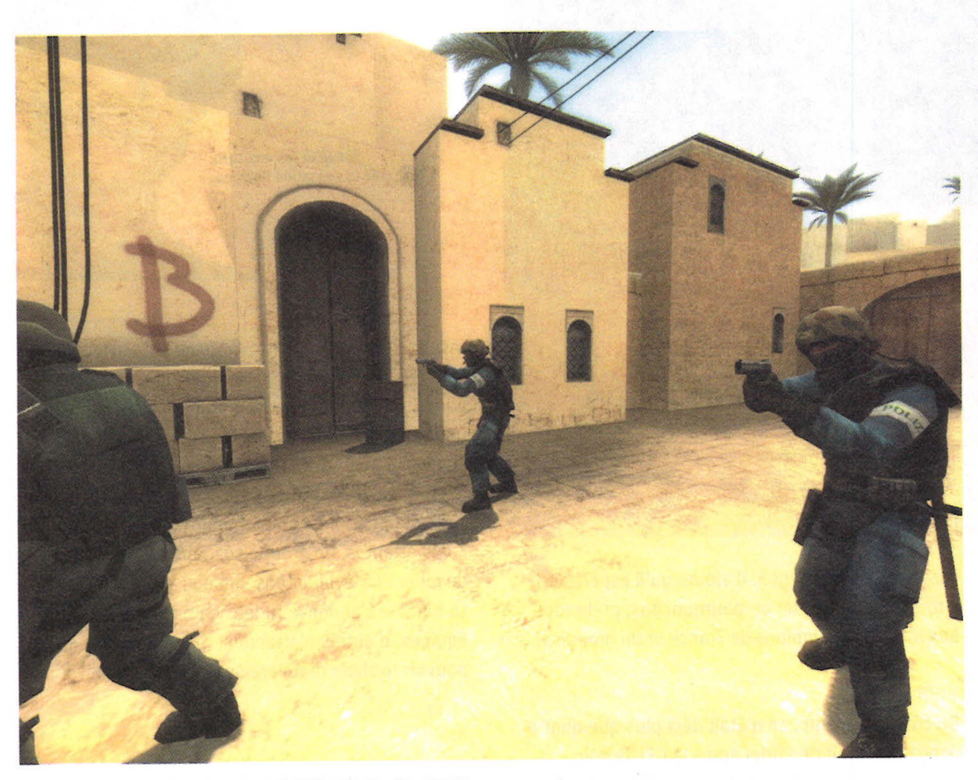


zet et FroD ont emménagé ensemble avec les autres coL pour préparer leur nouvelle saison.

Counter-Strike est un vrai phénomène dans le monde de l'E-Sport, il est là depuis le début et reste la référence. Quake 3 TDM, Day Of Defeat, Call Of Duty, Ghost Recon : la liste des concurrents est encore beaucoup plus longue mais aucun de ces jeux n'a pu résister à l'aura de CS.
Son système de jeu « bomb defuse » le rend stratégique et haletant. La mort sanctionnée par l'attente du prochain round a été une révolution. D'autres s'y sont essayés mais sans réussir à égaler cette sensation de stress. De plus, au fil du temps, les versions de CS se sont succédé améliorant le côté compétition et le rendant toujours plus réaliste. Difficile à maîtriser, la marge de progression est hallucinante. Le gameplay offre tellement de possibilités que même après plusieurs années les joueurs continuent de s'améliorer.
Tant de qualités ont rendu au fil du temps la communauté CS de plus en plus importante et fidèle. Tous les joueurs parviennent un jour ou l'autre à se trouver une équipe, à se faire des amis et finissent par ne plus jouer à d'autres titres ou presque. Ajoutée à cela, la quantité hallucinante de ligues et de tournois, qui peuvent être joués à tous les niveaux sur Internet ou en LAN.
Vous l'aurez compris, le phénomène CS ne se dissipera pas de sitôt.



L'année 2007 fera bien partie de l'ère 1.6.

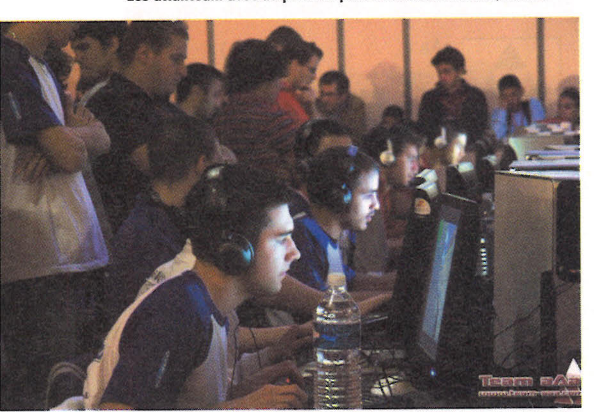


Counter-Strike : Source attend toujours son tour, il n'en a jamais été aussi proche qu'aujourd'hui.

L'ARGENT DIRIGE LE MONDE

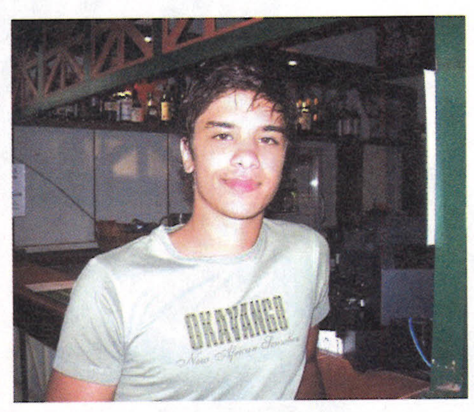
Néanmoins, on entre dans une phase de transition. Counter-Strike tourne sur le moteur de Half-Life premier du nom et commence, visuellement, à accuser le poids des ans. Les fabricants de cartes graphiques ou de processeurs cherchent à prouver leurs performances et trouvent leur bonheur dans les jeux récents. Du coup, les sponsors matériels se désintéressent de plus en plus de CS, puisque le jeu tourne parfaitement sur un PC plutôt « moyen ». Même si la plupart des joueurs n'en ont rien à faire, ce n'est pas le cas des nouveaux venus qui vident des chargeurs sur HL 2 et CS : Source. La communauté CS : Source s'agrandit donc très vite et une chaîne de télévision américaine vient d'annoncer un tournoi avec des récompenses si intéressantes que plusieurs grandes équipes ont annoncé leur reconversion. En tête d'affiche : les coL, champions du monde 2005, qui ont créé la sensation en annonçant qu'ils prendraient part à cette compétition télévisée et qu'ils abandonnaient plus ou moins CS1.6. Certains des joueurs concernés affirment dans des interviews qu'ils préfèrent toujours l'ancienne version, et qu'ils espèrent pouvoir participer aux compétitions sur les deux jeux.

Les atlanteam avec au premier plan Brek et au second, Mahé.



Bisou, qui représente l'un des joueurs les plus charismatiques de la scène française.





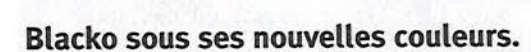
Le retour du numéro 59 des goodgame sera-t-il salvateur ?

CS: SOURCE, LA RELÈVE?

Le gameplay de CS : Source est très différent et assez frustrant. De plus, de nombreux bugs gâchent encore le jeu. Le « CS ProMod » en cours de développement, annonce qu'il retranscrira le gameplay (mouvements, recul des armes, balles qui traversent les murs,...) de la 1.6 avec le moteur graphique de Source. Le problème est que, malgré l'annonce de l'arrivée du papa de Q3 CPMA et Q4MAX, Kevin « arQon » Blenkinsopp, dans l'équipe de développement du ProMod, aucune date de sortie n'est annoncée. Cette année 2007 sera donc encore celle de Counter-Strike 1.6, puisque tous les tournois majeurs (ESWC, CPL, WCG) l'ont choisi. Mais l'annonce de sections CS : Source dans toutes les grandes équipes ainsi que la conversion de certaines et l'intérêt porté par les sponsors vont accélérer les choses. Il n'est pas dit que Source ne prenne le dessus dès la saison prochaine.

TRANSFERTS, RECRUTEMENTS & CO

Contrairement à celui de la Ligue 1 de football, le Mercato d'hiver Counter-Strike a été très mouvementé. Transferts, retours, en une semaine les équipes de haut de classement ont fait parler d'elles : nouveau line-up, ou non, pour un seul et même objectif, le titre de champions de France 2007. Tous les ans, on revit le même phénomène : les équipes s'apprêtent à entrer dans une phase de tournois décisifs pour l'accession à la finale française de l'ESWC. Des tournois Premiere series et donc majeurs, qui donnent beaucoup plus de points que les autres au classement Cyberleagues qui,



Blacko sous ses nouvelles couleurs.





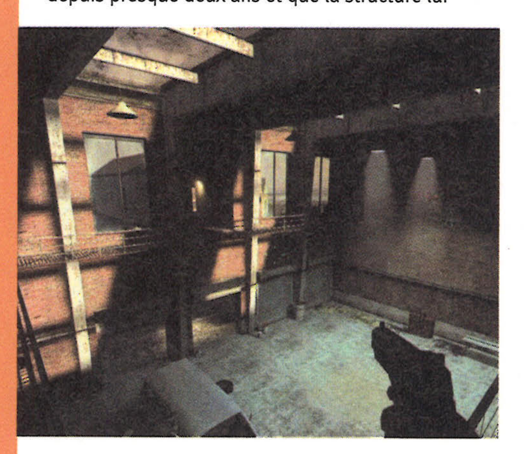


ioRek et les emuLate, ont créé la sensation fin 2006.

rappelons-le, déterminent les participants de la Coupe de France en sélectionnant les seize premiers. Dans l'ordre, la Re-So de Mont-de-Marsan, puis la NeXeN à Lille et enfin la Gamers Assembly au Futuroscope de Poitiers seront les trois étapes déterminantes des semaines à venir. Les joueurs arrivent donc près de l'échéance et doivent fixer une line-up non seulement compétitive, mais aussi composée de joueurs disponibles pour les entraînements et les tournois afin de se préparer au mieux. Soit par volonté de se renforcer, soit à cause d'indisponibilités, les différentes équipes ont réagi pour essayer de rester stables jusqu'au week-end du 15 avril, lors de la Coupe de France.

AGAINST ALL AUTHORITY

Chez aAa, récents quatrièmes à la CPL Dallas, le départ de leur leader Bisou avait fait beaucoup de bruit et a permis à Dr Crow de sortir de sa période d'inactivité. En effet, Bisou confie : « Je n'avais plus trop le temps, alors j'ai décidé de prendre du recul par rapport à CS. En plus, je ne m'entendais plus très bien avec certains membres de mon équipe ». Mais quelques semaines plus tard, on apprend que Geno quitte aussi les aAa à cause de problèmes internes. Quelques jours de flottement, et pour le plus grand bonheur des fans, le retour de Bisou est annoncé. Le principal intéressé se sent bien au sein de son équipe car il joue avec « les mêmes joueurs depuis presque deux ans et que la structure lui convient parfaitement », il ajoute qu'il espère « toujours progresser et, pourquoi pas, prétendre aux titres de champions de France et du monde ».



GOODGAME

Du côté goodgame, on n'était déjà plus que quatre depuis le retrait de Curiel après la CPL Nordic, puis trois suite au départ de dim2k fin janvier. Pour pallier ces arrêts, c'est tout d'abord Issam qui fait son retour, après plus ou moins un an d'inactivité depuis sa glorieuse période avec gg. Il se déclare « très heureux de retrouver ses compagnons de jeu après avoir joué avec eux pendant un peu plus d'un an » et quand je lui demande s'il pense être l'homme de la situation pour aider les gg à sortir la tête de l'eau après une saison 2006 décevante, il m'explique que c'est son défi : « aider l'équipe à retrouver cette confiance qui permettra de réaliser une bonne saison ». L'autre nouvelle arrivée est celle de Blacko, jeune talent qui faisait beaucoup parler de lui dernièrement pour son calme et son skill. Il pense avoir été choisi « pour sa motivation et son envie de progresser », il justifie son choix d'avoir quitté atlanteam, pourtant vice-champions de France, par « les problèmes internes et les prises de tête entre les joueurs qui résultaient d'une mauvaise ambiance dans le jeu ».

ATLANTEAM

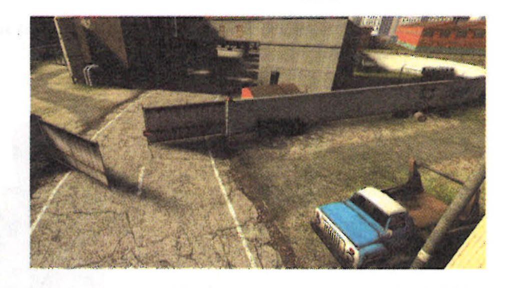
Mahé, de l'équipe atLanteam, pense, lui, que « blacko a fait son choix, il sera mieux là-bas », ce qu'il respecte. En revanche, il lui reproche d'avoir manqué de franchise : « Cela nous laisse penser que c'était mieux ainsi ». Quant au remplaçant, « il n'est pas inconnu de notre équipe étant donné qu'il faisait partie de la première line-up atLanteam, il s'agit de Brek qui endossera le maillot d'atLanteam une fois de plus ».

D4 ET EMULATE

De leur côté, d4 et emuLate, ne subissent pas de changements ou presque. Geno va remplacer ioRek lors des deux premiers tournois, celui-ci étant indisponible. Lorsque j'évoque leur solidité, il pense que « cela vient principalement de nos bons résultats en France donc personne n'a envie d'aller voir ailleurs. De plus, les tournois officiels sur le Net permettent de toujours s'entraîner pour une échéance proche et non pas juste pour garder le niveau, la motivation est donc plus grande et le groupe plus soudé ». RoScO des d4, explique, lui, cette stabilité par « une structure qui répond à nos attentes, un groupe solidaire et l'envie de jouer et d'évoluer ensemble ».

La bataille s'annonce rude car, en plus de ces équipes, d'autres n'attendent qu'un petit déclic pour pouvoir rivaliser régulièrement au meilleur niveau...

BALDOURS



PALMARÈS

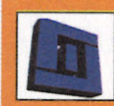
La liste des palmarès cités est loin d'être exhaustive. Rendez-vous sur le site de chaque team si vous désirez en apprendre davantage :



Goodgame (www.goodgame.fr) : premier eswc.fr 2003, 2005 ; premier wcg.fr 2002, 2004, 2005 ; deuxième CPL Italy, premier CPL Qualifier Oxford



aAa (www.team-aaa.com) : premier wcg.fr 2001, 2003 ; deuxième wcg.fr 2004, 2005 ; deuxième CPL Cologne, premier CPL Italy



emL (www.emulate.fr) : premier wcg.fr 2006



atLanteam (www.atlanteam.com) : deuxième eswc.fr 2006

LES TOURNOIS DU SPORT ÉLECTRONIQUE

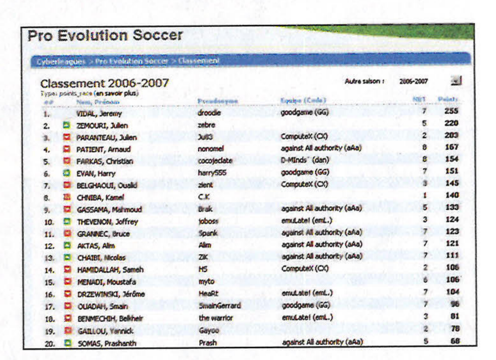
L'E-SPORT EST AUJOURD'HUI EN PLEIN ESSOR MAIS NE DISPOSE PAS ENCORE D'UN SYSTÈME SOLIDE, À L'IMAGE D'UN CLASSEMENT ATP PAR EXEMPLE. LES TOURNOIS N'APPLIQUENT PAS TOUS LES MÊMES RÈGLES ET IL EST VRAIMENT DIFFICILE D'ÉTABLIR UN CLASSEMENT MONDIAL SÉRIEUX, QUEL QUE SOIT LE JEU. ESSAYONS D'Y VOIR UN PEU PLUS CLAIR DANS TOUT CE BAZAR.



La Coupe du monde des jeux vidéo voit s'affronter tous les ans près de cinquante pays.



La WC3L (http://www.esl.eu/eu/wc3l/) est la ligue Warcraft 3 la plus prestigieuse !



Pro Evolution Soccer

Cyberleagues > Pro Evolution Soccer > Classement

Classement 2006-2007 — Autre saison : 2006-2007

Type: points_pace (en savoir plus)

##	Nom, Prénom	Pseudonyme	Equipe (Code)	NBT	Points
1.	VIDAL, Jeremy	droodie	goodgame (GG)	7	255
2.	ZEMOURI, Julien	zebre		5	220
3.	PARANTEAU, Julien	Ju83	ComputeX (CX)	2	203
4.	PATIENT, Arnaud	nonomel	against All authority (aAa)	8	167
5.	FARKAS, Christian	cocojeclate	D-Minds˜ (dan)	8	154
6.	EVAN, Harry	harry555	goodgame (GG)	7	151
7.	BELGHAOUI, Oualid	zient	ComputeX (CX)	3	145
8.	CHNIBA, Kamel	C.K		1	140
9.	GASSAMA, Mahmoud	Brak	against All authority (aAa)	5	133
10.	THEVENON, Joffrey	joboss	emuLate! (emL.)	3	124
11.	GRANNEC, Bruce	Spank	against All authority (aAa)	7	123
12.	AKTAS, Alim	Alim	against All authority (aAa)	7	121
13.	CHAIBI, Nicolas	ZIK	against All authority (aAa)	7	111
14.	HAMIDALLAH, Sameh	HS	ComputeX (CX)	2	106
15.	MENADI, Moustafa	myto		6	106
16.	DRZEWINSKI, Jérôme	HeaRt	emuLate! (emL.)	7	104
17.	OUADAH, Smain	SmainGerrard	goodgame (GG)	7	96
18.	BENMECHIH, Belkheir	the warrior	emuLate! (emL.)	3	81
19.	GAILLOU, Yannick	Gayoo		2	78
20.	SOMAS, Prashanth	Prash	against All authority (aAa)	5	68

Le classement cyberleagues de Pro Evolution Soccer 6 risque de bouger encore beaucoup d'ici la Coupe de France.

Les organisateurs de tournois internationaux aspirent tous au titre de meilleur événement E-Sportif, pourtant ils partent dans des directions différentes. Tour d'horizon des ligues :

• **La Cyber Professional League, ou CPL,** organise des étapes toute l'année et partout dans le monde. Deux fois par an, elle s'arrête à Dallas pour la CPL Winter et la CPL Summer. Pour y participer, les différentes équipes doivent trouver les moyens financiers pour se rendre à Dallas et se payer l'inscription, à moins qu'elles n'arrivent à se qualifier lors d'une des étapes du World Tour. De ce fait, le niveau est souvent très élevé lors de ces deux événements, d'autant plus que les « cash prizes » sont conséquents.

• **Les World Cyber Games, ou WCG,** ont lieu une fois par an. Corée du Sud, San Francisco, Singapour et Monza sont les lieux prestigieux qui ont accueilli les cinq premières éditions. Tous les ans, des jeux sont sélectionnés et chaque pays participant se doit d'organiser ses propres qualifications pour déterminer ses différents représentants. En France, les joueurs doivent faire leurs preuves sur deux journées : une première où ils obtiennent leur place pour la finale française, et une seconde où ils doivent se départager avec les quinze autres concurrents sur leur jeu dans le but de porter le maillot de l'équipe de France lors des finales mondiales.

• **L'ESWC, E-Sport World Cup,** est sûrement à l'heure actuelle l'événement le mieux pensé. La société française, Games-Service, anciennement Ligarena, surprend d'année en année avec une organisation toujours plus aboutie. Au Futuroscope en 2003 et 2004, au Carrousel du Louvre en 2005 et au Palais Omnisports de Paris Bercy en 2006, la Coupe du monde des jeux vidéo met en règle générale tout le monde d'accord : joueurs, journalistes et spectateurs voient en elle le tournoi incontournable de la saison. De plus, on bénéficie en France d'un système de qualifications encore plus développé : les joueurs voulant participer à la Coupe de France doivent posséder une licence Cyberleague. Ils concourent ensuite aux différents tournois français et engrangent des points en fonction de leurs résultats. Au final, les seize premiers se donnent rendez-vous pour l'ultime étape qui détermine le ou les représentants tricolores pour l'ESWC. Il existe donc un réel manque d'homogénéité qui permettrait d'établir un classement mondial. Certains sites comme www.gotfrag.com ou www.sk-gaming.com publient régulièrement leurs propres classements. Des ligues online essaient aussi d'établir une hiérarchie annuelle, notamment celles de l'ESL. En effet, le site www.esl.eu qui marche très fort en Europe et plus particulièrement en Allemagne, organise des compétitions sur beaucoup de jeux avec de l'argent à la clé. Beaucoup s'y essaient donc, mais sans réelle cohésion. De plus, à l'inverse des différents sports, l'E-Sport voit ses disciplines changer régulièrement et cela n'aide en rien. Il faudra encore un peu de temps avant que les diverses compétitions mondiales fonctionnent main dans la main et arrivent à maturité pour proposer quelque chose de beaucoup simple à suivre pour les néophytes.

BALDOURS

Le classement mondial Counter-Strike selon gotfrag.com

Counter-Strike World Rankings

Last Updated: Tuesday January 23, 2007

Rankings		Change	Last	Points	FPV
1	fnatic	+3	4	516	25
2	Pentagram G-Shock	-1	1	409	1
3	Meet Your Makers	+5	8	278	0
4	ALTERNATE aTTax	New	0	215	0
5	Hacker.Gaming	New	0	132	0
6	69°N-28°E	-1	5	132	0
7	Project_kr	0	7	113	0
8	compLexity	-5	3	72	0
9	Mousesports	New	0	44	0
10	Made in Brazil	-4	6	42	0

ARMED ASSAULT

VOUS EN AVEZ MARRE DE MOURIR À ARMED ASSAULT APRÈS AVOIR PARCOURU CINQ MÈTRES DANS LA CAMPAGNE SOLO ? ALORS VOUS AVEZ FRAPPÉ À LA BONNE PORTE. ICI, ON VA VOUS FORMER À DEVENIR DES HOMMES, DES VRAIS AVEC TATOUAGE ET TOUT.



Un ensemble mécanisé/blindé sécurise bien la progression d'un groupe de combat.

Vous revenez peut-être d'un périple en Patagonie inférieure qui vous a éloigné de votre cher PC durant de longues années. Vous ne connaissez pas Armed Assault, successeur du vénérable Opération Flashpoint : il s'agit de la seule simulation de combat multi-armes sur le marché. Oui une simulation, quelque chose de réaliste avec une balistique, des lois physiques et un décor naturel, tout ceci reproduit aussi fidèlement que possible.
Avant de partir faire le mariole sur des serveurs multijoueurs, il convient de bien maîtriser son sujet, et son jeu donc. Il serait également dommage de se passer de la campagne solo qui, même si on peut lui reprocher quelques bugs, peut être vue comme un supertutorial pour bien se préparer au multijoueur. Nous allons donc nous concentrer sur la partie infanterie car comme disait ma grand-mère : l'infanterie, c'est la reine de batailles !

SOLDAT : GARDE À VOUS !

AA simule donc la plus petite unité de combat de la guerre moderne : le combattant individuel en configuration de combat sur terrain hostile (je vous ai prévenu, fini les vacances !). En jeu solo, tout au long de la campagne ou lors des missions ponctuelles, il convient de garder à l'esprit une chose fondamentale : la mission et ses objectifs. Toutes vos actions doivent tendre vers un seul but : obéir aux ordres et réussir la mission. N'espérez pas contourner le problème, de toute manière le script du jeu n'en tiendra pas compte et ne validera pas votre réussite.
Armed Assault permet le transport motorisé, blindé, naval et aéroporté sur le théâtre d'opération. Une fois introduit sur la zone de votre mission, vous évoluez principalement à pied en engageant le combat à courte distance (dès la seconde mission de la campagne – intitulée Direct Hit – vous vous en rendrez compte). Le principe général du combat individuel en section (ou groupe de combat) est de combiner le mouvement et le feu afin d'obtenir un effet sur l'adversaire, en un point donné et à une heure précise. À ce sujet, le briefing des missions est primordial, n'imaginez même pas le zapper.

1 KILOMÈTRE À PIED, ÇA USE ÇA USE…

Deux types de manœuvres sont possibles : en véhicule ou à pied. La manœuvre en véhicule s'effectue loin de l'ennemi, par bonds de grande amplitude à vitesse





Lors d'un déplacement, laissez votre homme antichar à l'abri bien encadré devant et derrière.

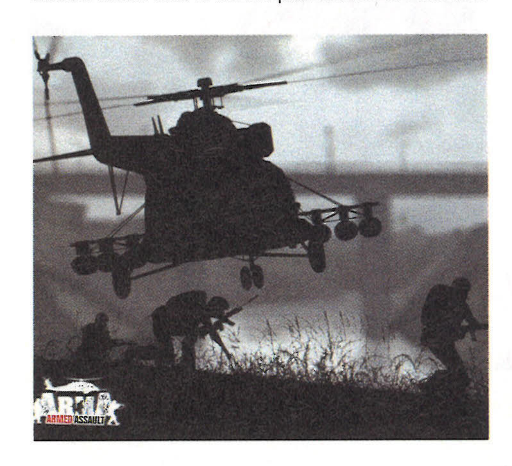
élevée. Si besoin, utilisez les véhicules civils trouvés sur votre chemin: tracteur, vélo, moto, planche de surf... euh, je m'égare... Au contact de l'ennemi, les bonds se raccourcissent et il est préférable d'envoyer un élément en reconnaissance avant de se mouvoir. Lorsqu'il est impossible de se déplacer en véhicule, pour cause de danger ou de terrain accidenté, le chef de section fait descendre tout son petit monde pour finir à pied. La manœuvre et le combat à pied demandent des délais d'engagement et de désengagement (oh le joli mot) et c'est toute la difficulté pour l'officier de jauger et estimer ces deux paramètres dans sa tactique générale de combat. Oubliez les FPS nerveux et monotouches où vous tirez tous azimuts pour vous défouler de votre journée misérable; ici tout se joue en premier avec la tête, et les jambes suivent.


Une mission de la campagne: repoussez les assaillants avec votre gros gun, en l'occurrence une mitrailleuse lourde.

L'INTERFACE DE COMMANDEMENT EST TON AMIE

Le chef de section doit faire preuve d'agressivité et d'initiative et délivrer des ordres précis à ses subalternes. Regardez comment procède l'I.A. dans les premières missions de la campagne et procédez de la même manière: l'interface de commandement du jeu est très bien fichue et complète. Elle permet de donner des destinations, des comportements à un groupe ou à chaque homme séparément. Trois types de contact sont possibles en fonction de l'ennemi:

• Face à un ennemi blindé qui ne vous a pas repéré, il faut éviter de se faire voir (ben oui) tout en cherchant à occuper les éléments favorables du terrain. L'observation et le tir seront plus faciles. Si vous êtes transporté, faites descendre vos hommes pour optimiser cette observation et préparer le cas échéant un dispositif antichar. Si vous êtes repéré et qu'un combat de rencontre se déclenche, ne paniquez pas: ripostez avec les armes de bord si vous êtes mécanisé et balancez de suite des fumigènes pour masquer à la fois la ligne de tir adverse, vos déplacements défensifs ou votre retraite. AA est une simulation, l'I.A. ne cherchera pas à foncer droit devant mais tentera plutôt de vous prendre de flanc en adoptant une tactique scriptée mais cohérente, ne perdez pas ça de vue.



• Face à un ennemi mécanisé (transport de troupes, blindé léger ou non) si le contact s'effectue à portée des armes embarquées, gagnez une position de tir abritée, ripostez et faites débarquer vos hommes des véhicules afin de s'infiltrer et de contourner l'adversaire. Si la rencontre se déroule à courte distance, arrêtez-vous et ouvrez le feu rapidement sans regarder les munitions. Une fois l'ennemi déstabilisé, prenez-le d'assaut en profitant du choc créé par la surprise.

• Face à des piétons, il convient d'être souple et de ne pas perdre son sang-froid. Si vous avez l'initiative, prenez le temps de vous disposer correctement pour obtenir un maximum d'efficacité au tir. Si c'est l'ennemi qui attaque, pensez à bien créer un arc de défense central avec vos armes de soutien, le tir croisé au sein de cet arc étant d'une efficacité redoutable. Si la surprise est totale des deux côtés... eh bien, improvisez que diable! On vous apprend quoi à l'académie militaire!?

Dans tous les cas, n'oubliez pas d'utiliser la fonction Révéler du jeu (clic droit par défaut). Cette fonction très pratique permet de renseigner le chef de section





LA BOUSSOLE

Ça paraît idiot à constater, mais tout le monde ne sait pas utiliser une boussole. Armed Assault vous oblige à manipuler ce sympathique petit outil (je ne vous parle pas de l'orientation aux étoiles et à la topographie) et il serait dommage de se faire trouer le treillis pour une telle lacune.

L'ouverture du couvercle est traversée d'une ligne, la ligne de visée. Grâce à celle-ci, vous pouvez viser votre repère. La flèche d'orientation est parallèle à la ligne de visée et vous permet de déterminer l'azimut de votre cible (j'en vois qui dorment au fond: l'azimut est l'angle en degré réalisé entre le nord magnétique et la direction donnée). Pour lire l'azimut, il suffit de lire le chiffre situé sous la flèche d'orientation (la petite coche sur la boussole). Celle-ci est très utile à la fois sur la carte mais aussi sur le paysage: vous visez, dans ce cas, un élément naturel et non plus un point sur la carte. Lors d'un stop-orientation, le groupe de combat se positionne pour sécuriser la zone pendant que l'officier procède aux relevés calmement.


Qui a laissé cramer les merguez ?

ou, si vous êtes le chef de section, d'indiquer les cibles et leur état à vos hommes. Cette fonction est très efficace même en solo et l'intelligence artificielle répondra toujours à vos sollicitations.

MONTJOIE! SAINT-DENIS!

Très souvent les missions de la campagne solo se terminent par un assaut, notamment dans la seconde moitié de celle-ci (je ne dévoilerai rien de la trame pour ceux qui n'ont pas terminé la campagne). L'assaut permet d'enlever les derniers mètres de l'attaque, c'est le coup de collier final qui déloge et chasse l'adversaire de sa position, si vous avez un appui de véhicules c'est tout bénéf pour vous... L'assaut est une action de choc, effectuée par l'ensemble du groupe de combat selon les ordres de l'officier. Une fois encore, ne tentez rien tout seul sinon vous finirez entre quatre planches de pin des forêts de Sarhani ! Le groupe doit progresser très rapidement, par bonds, et en tirant pendant le déplacement : il faut saturer l'ennemi par le feu et par le nombre.

Voilà, avec ces quelques conseils, vous devriez être un peu plus à l'aise dans la campagne solo d'Armed Assault. C'est un jeu complexe, qui demande beaucoup de rigueur mais qui n'est pas difficile à partir du moment où vous avez intégré ces quatre paramètres importants :

- Renseigner, tenir informé le chef de groupe de l'état de la situation.
- Alerter, conséquence du renseignement, cette action permet la prise de décision.
- Manœuvrer (contient le tir), respecter et appliquer les ordres à la lettre.
- Rendre compte : donner le résultat de l'action et le comportement adverse.

Pour tous ceux qui sont encore vivants en deuxième semaine, nous parlerons le mois prochain du multijoueur où vous n'affronterez plus des adversaires faits de 0 et de 1 mais de vrais joueurs avec de la vraie bave aux lèvres ! Repos, vous pouvez fumer !

FFAK









Le Pic de la Revolution est à 10° d'azimut est.

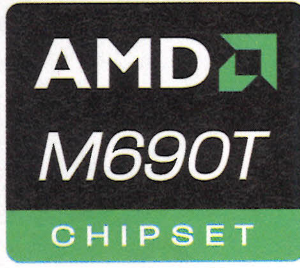
Retard 600

S. T.A.L.K.E.R. en test dans ce magazine, Vista dans les magasins… : il n'y a guère que Duke Nukem Forever qui soit inévitablement en retard. Et le R600 d'ATI – la puce graphique haut de gamme DirectX 10 dont la mise en vente n'en finit plus d'être reculée. Nous devions mettre nos doigts dessus au début du mois de mars, tout est cependant reporté au « deuxième trimestre ». Façon polie de dire que vous ne la trouverez probablement pas dans les échoppes avant le mois de juin.
Vous vous demandez probablement la raison du retard. Je commence par l'officielle : « Les cartes sont prêtes, mais nous préparons un repositionnement stratégique avant le lancement. » Pour ceux qui n'auraient pas un doctorat en marketing, ils veulent tout simplement nous dire que leur carte est très performante sous DirectX 10, mais pas assez à leur goût sous DirectX 9. Problème : aucun jeu, aucun benchmark n'est disponible pour montrer leur avantage supposé. Du coup, lancer les cartes trop tôt n'apportera pas assez d'articles sympathiques. Avouons que, pour l'instant, l'intérêt de DirectX 10 est clairement virtuel. On en viendrait presque à ne pas trop en vouloir à AMD/ATI pour cette décision.
Je sais, je deviens trop tendre avec l'âge.



AMD rachète Intel

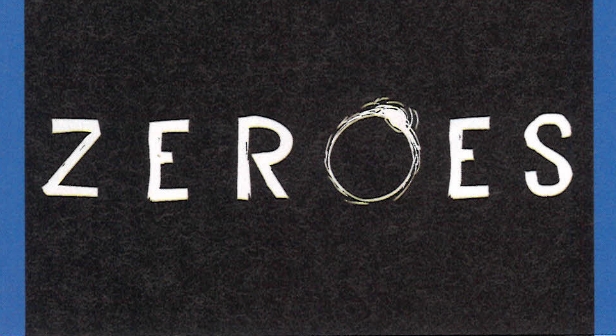
Elle était drôle ma blague, non ? Bon, pour les plus lents, je vous rassure : AMD n'a pas l'intention (ni les moyens) de racheter Intel. Juste qu'ils viennent d'annoncer qu'ils continueront à produire des chipsets pour les processeurs Intel. Pour les beaucoup plus lents, on rappellera qu'AMD s'est offert ATI l'année dernière et qu'ils vendent désormais les anciens chipsets d'ATI sous leur propre marque. Là où les choses deviennent drôles, c'est qu'à chaque évolution du bus système des processeurs Intel, les « partenaires » doivent prendre une nouvelle licence auprès du fondeur historique. Attendez-vous à voir des chipsets dédiés aux Core 2 Duo en bus 1333 (ceux dont je n'ai pas le droit de vous parler avant le mois de juin). Pour la suite, les choses ne seront probablement pas aussi simples…



Le M690T est le dernier chipset en date d'AMD/ATI.

L'Édito

Une grande pensée pour la famille de Tuo, un ami et aussi l'un des développeurs de jeux les plus talentueux que j'aie eu la chance de rencontrer. Un grand monsieur tout simplement fantastique et qui nous a quittés beaucoup trop tôt. Du coup, nous avons tous le cœur lourd ce mois-ci. Et ça risque de durer, mais nous n'allons pas vous déprimer. Il n'aurait pas voulu cela…

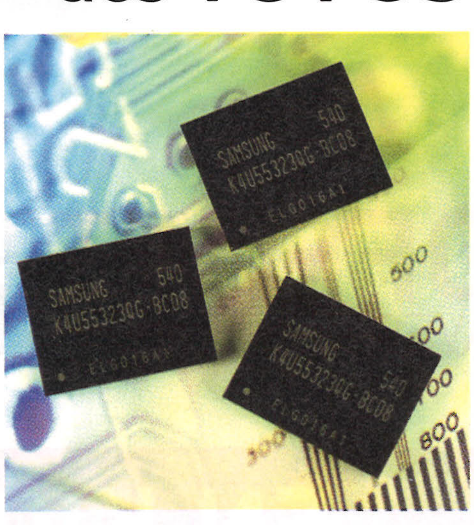


Zéro = 2 x (R600)

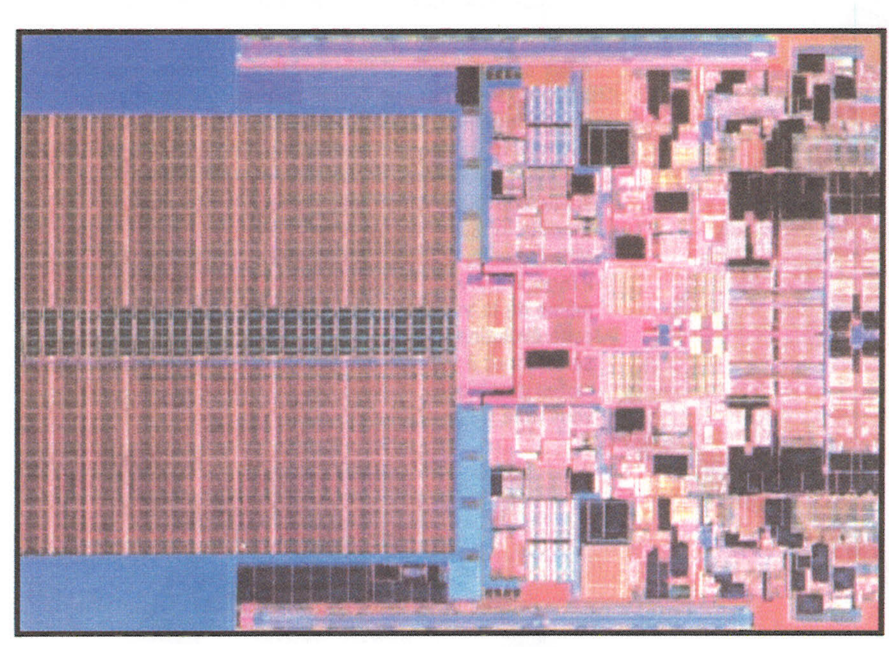
À défaut de les rendre disponibles, AMD a décidé de jouer la carte de la capacité de calcul extrême en faisant la démonstration de la puissance brute de deux R600. ATI dispose d'un outil baptisé CTM qui permet de transformer vos cartes graphiques en des unités de calcul avancées. Ils annoncent donc fièrement 1 téralop, soit un gros tas d'opérations à la seconde. Dans la pratique, cela ne veut cependant pas dire grand-chose, puisque les GPU ne sont doués que pour réaliser des traitements très particuliers – simulation financière, recherche d'extraterrestre ou création de jolies images dans les jeux… En clair, circulez, y a rien à voir.

Au bout des rêves

C'est l'histoire de Samsung, un des constructeurs les plus prolifiques en matière de mémoire. Surtout lorsqu'il s'agit de faire des annonces : nous avons droit aujourd'hui à de la GDDR4 (mémoire dédiée aux cartes graphiques) cadencée à 2 GHz !
C'est énorme, deux fois mieux que ce que l'on trouve sur une X1950 XTX, par exemple. Malheureusement ce genre d'annonce fracassante ne fait pas trop illusion à nos yeux, vu qu'on attend encore les puces à 1,6 GHz qu'ils avaient annoncées l'année dernière… Je vous prédis qu'ils clameront l'arrivée des 2,5 GHz avant que les 2 GHz ne soient disponibles.



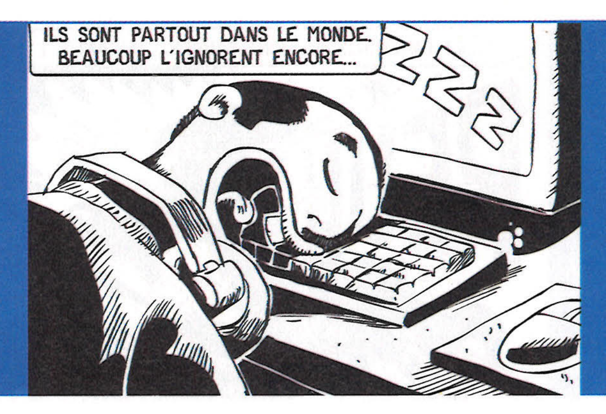
Plus petit, plus vite

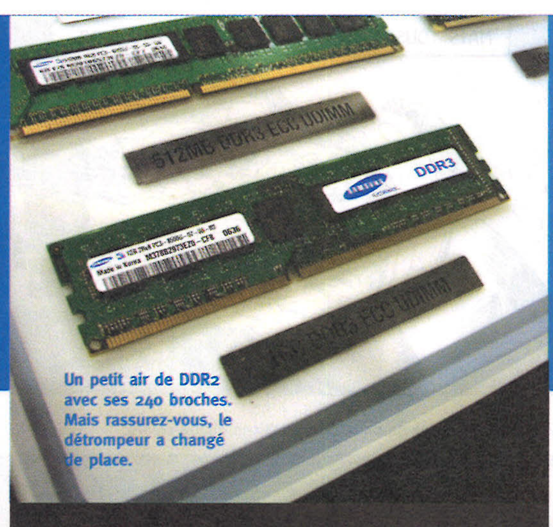


Je ne peux m'empêcher de vous remontrer la photo du Penryn, l'évolution en 45 nanomètres du Core 2 Duo. Je sais, il est beau.

Le mois dernier, je vous ai parlé des trouvailles d'Intel pour rendre son procédé de gravure en 45 nanomètres ultra-efficace. De quoi nous donner des puces à 4,5 GHz pour l'année prochaine. Un beau rêve qui est toujours d'actualité, mais la surprise est qu'Intel va tenter d'aller encore plus vite. Plus vite dans le lancement des puces, puisque les ingénieurs s'arrachent les cheveux pour proposer des puces en 45 nm pour la seconde partie de cette année. Cela concerne les serveurs, mais également nos processeurs de bureau qui voient leur arrivée légèrement accélérée. Malheureusement, il n'y a pas de miracles et cette avancée soudaine se traduira par des fréquences de lancement plus faibles, un peu plus de 3 GHz pour commencer. C'est toujours cela de pris, me direz-vous. Pour les dates officielles, rien ne filtre, mais n'attendez rien avant la rentrée, et uniquement pour des modèles très haut de gamme.

Drôle De RAM³





Un petit air de DDR2 avec ses 240 broches. Mais rassurez-vous, le détrompeur a changé de place.

Lors de nos voyages dans les forums développeurs d'Intel, nous vous ramenons toujours des photos des futurs formats de mémoire. Après la DDR2, je n'ai pas besoin de vous dire qu'il faudra bientôt parler de DDR3 ! Et c'est pour bientôt, puisque les prochains chipsets d'Intel (nom de code : P35) seront capables de fonctionner au choix avec de la DDR2 ou de la DDR3. On nous promet un débit doublé, à fréquence égale, par des astuces au niveau de l'organisation interne des barrettes. Intéressant, d'autant qu'elle consommera moins d'énergie : 1,5 volt contre 1,8 actuellement pour la DDR2. Comme d'habitude, la latence ne va pas s'améliorer, seul le débit brut compte de nos jours. Les premières cartes mères devraient arriver cet été avec la révision des Core 2 Duo – les E6750 et E6850 dont j'ai promis de ne pas vous parler avant le mois juin. N'allez pas le répéter.

Ça va chez vous ?

En tout cas, les choses vont très bien chez NVIDIA, qui finit son année 2006 en beauté. Avec le lancement des GeForce 8 bien entendu, mais également du côté du compte en banque. Le rachat d'ATI par AMD réussit pour l'instant plutôt bien au constructeur de puces graphiques vertes : il a augmenté de près de 50 % ses bénéfices par rapport à l'année 2005. De quoi se faire un petit trésor de guerre pour affronter la menace Intel, qui nous présentera le mois prochain ses intentions graphiques. Entre les projets de CPU/GPU fusionnés chez AMD et les approches multicores d'Intel, le marché de la 3D va être passionnant à suivre durant les trois prochaines années. Oui, vous pouvez d'ores et déjà renouveler votre abonnement à Joystick.



Chute libre

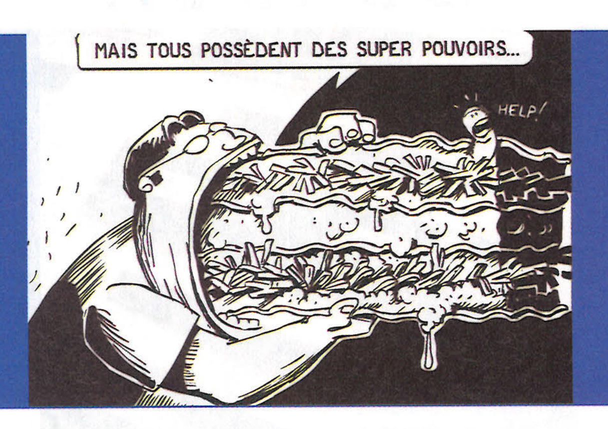


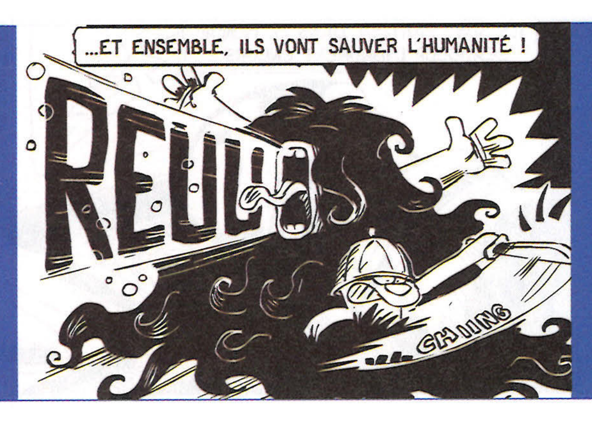
Si vous attendiez une baisse de prix pour remplacer votre processeur sur socket AM2 par quelque chose de plus performant, vous voilà servi. AMD nous propose deux baisses de prix à la suite en moins de quinze jours ! De quoi faire quelques bonnes affaires, comme l'Athlon X2 5200 + qui voit son prix de 400 euros diminuer quasiment de moitié. Si vous ne voulez pas vous séparer de votre carte mère (un cadeau de votre grand-tante ?), vous savez ce qu'il vous reste à faire. Non, arrêtez de regarder ces Core 2 Duo !

Un nouveau southbridge pour VIA !

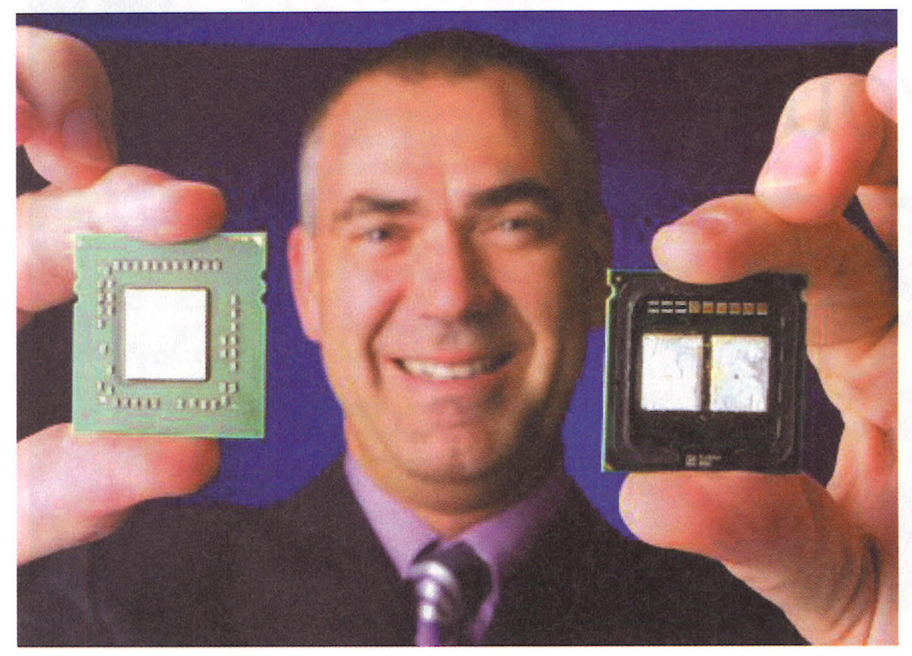
Ha, ha, je vous ai bien eu ! Rassurez-vous, nos amis de VIA n'ont pas décidé de proposer un nouveau southbridge pour leurs cartes mères : le 8237 reste encore leur modèle de prédilection. Une puce qui traîne sur nos cartes mères depuis cinq ans mais qu'importe, si elle leur plaît, autant leur laisser. En attendant, VIA travaille lui aussi sur les futurs Core 2 Duo à bus 1333 MHz (ceux-là, oui) avec un nouveau northbridge baptisé PT690. On y verra la gestion de la DDR2, de la DDR3 et même de la version 2.0 du PCI Express. Pour rappel, cette évolution totalement compatible avec les anciennes sert surtout à garantir une puissance supplémentaire aux cartes graphiques. Au-delà des 200 W, ce qui devrait vous faire frémir d'horreur.







À gauche, le Barcelona dans sa déclinaison quatre cœurs.



Monsieur Plus

Loin de se tourner les pouces, les p'tits gars d'AMD préparent leur révolution. Ou plutôt l'arrivée d'une puce qui devrait titiller les Core 2 Duo. Je vous en avais déjà glissé un mot dans ces colonnes, il s'agit du Barcelona. Une puce que l'on verra arriver tout d'abord sur les serveurs avant de tomber dans nos machines à plaisir. Des performances en hausse, mais également quelques jolies nouveautés technologiques. Une nouvelle version de l'HyperTransport par exemple, la 3.0 pour améliorer la communication entre les cores et la carte mère. Il faudra également un nouveau socket, celui que l'on connaît sous le nom de AM2 + – comme l'AM2, mais avec un + derrière... Pour accompagner la chose, il faudra un nouveau chipset et c'est NVIDIA qui en parle le premier avec son MCP72. On y trouvera les fonctionnalités habituelles avec, là aussi, la version 2.0 du PCI Express. Pour des cartes graphiques qui réchaufferont un peu mieux nos hivers.



C'est quoi le PCI Express

Cette carte mère d'Asus inclut quatre connecteurs physiques 16x. Ils ne fonctionnent cependant pas tous à cette vitesse...

Une carte PCI Express se distingue par un petit ergot sur la gauche (pour l'alimentation) et une série de connecteurs pour les données.

Dans le 2923e épisode de notre série de décryptage du monde du matos, nous allons nous attaquer à un bus. Attendez, rangez vos battes de base-ball et vos fumigènes, nous parlons ici d'un bus informatique, un outil dédié à l'interconnexion des différents périphériques sur nos cartes mères. Tout un programme...

C_Wiz

Le PCI Express, c'est un peu comme un site de rencontre sur Internet. Le principe est le même : arriver à mettre en relation des gens qui n'oseraient pas se parler si l'on ne faisait pas le premier pas pour eux. Oui, le PCI Express est une sorte d'entremetteur pour les périphériques trop timides. Il a beaucoup de clients dans un PC et accorde son temps en fonction des besoins. Une carte graphique, par exemple, a besoin de faire transiter beaucoup plus d'information vers le reste de la machine (vers la RAM ou le processeur) que votre carte réseau.

Cuit à point

Si on voulait faire un peu de technique, on dirait que le PCI Express est un bus « point à point ». En clair, chaque périphérique dispose de son propre bus de dialogue pour discuter avec les autres. Cela peut vous paraître évident, mais pour des tas de raisons techniques, son ancêtre, le PCI fonctionnait différemment.
Il s'agissait d'un bus partagé entre tous les périphériques, ce qui nous donnait droit à des tas de conflits. Tout ça disparaît avec le PCI Express et c'est tant mieux. Autre caractéristique intéressante, les périphériques peuvent communiquer entre eux. Pour se raconter les dernières blagues à la mode ou, plus utilement, pour partager des données. Les technologies SLI et CrossFire de NVIDIA et d'ATI utilisent ce principe pour relier leurs multiples cartes graphiques. Elles peuvent ainsi se synchroniser.

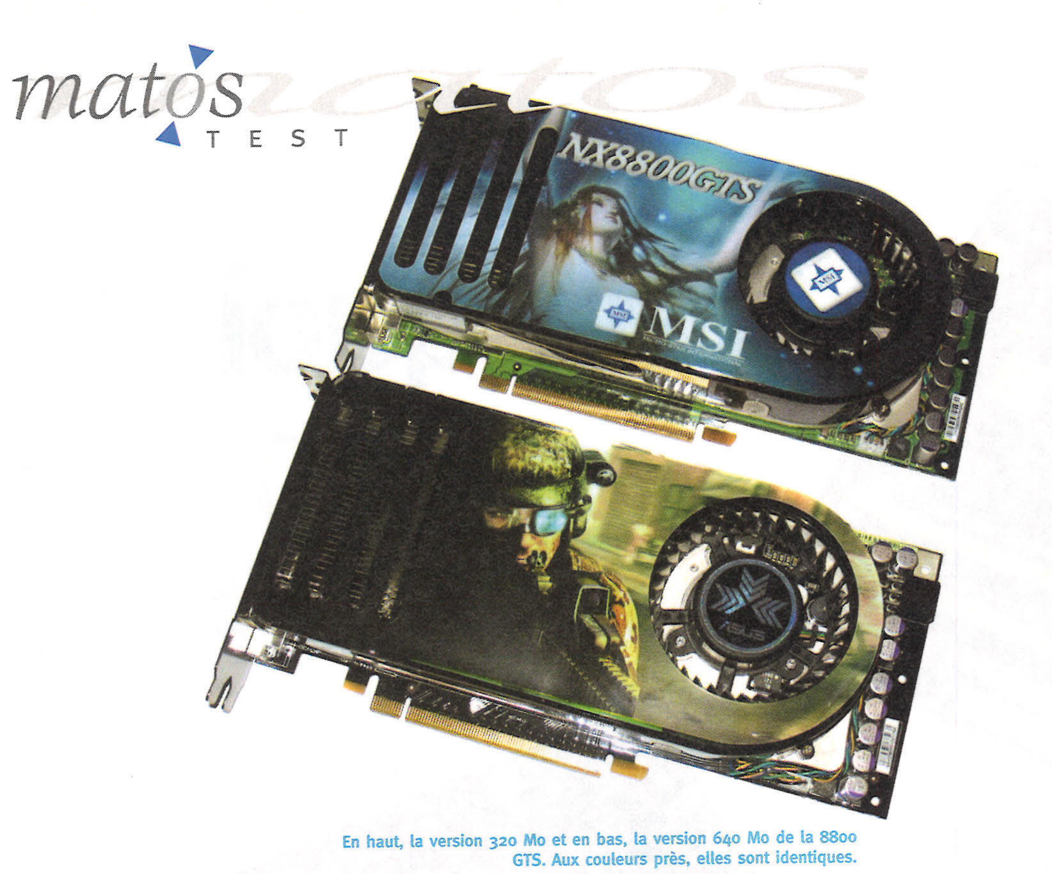
PCI contre PCI Express, admirez la simplicité...

Une histoire de lignes

Lorsque l'on vous parle de chipsets, on évoque souvent les lignes PCI Express qui vont avec. Il s'agit du nombre de canaux de communication dont dispose la carte mère. En règle générale, une carte graphique en consomme seize alors que des périphériques moins gourmands comme un contrôleur réseau ou une carte son peuvent se satisfaire d'une seule ligne. La beauté du système fait que les périphériques sont capables de s'adapter aux lignes qu'on leur propose. En clair, vous pouvez brancher une carte graphique sur un « slot » 4x, elle fonctionnera. Bien entendu, il faut que la carte arrive à s'enficher, tous les ports n'ont pas la même taille. C'est pour cela qu'on trouve des ports « ouverts » sur leur extrémité. La règle de base est que si ça rentre, ça doit marcher.

Et de deux !

Pour l'instant nos cartes mères utilisent la norme 1.1, et l'on parle beaucoup du PCI Express 2.0. Dans la pratique, il double la bande passante des lignes tout en restant compatible avec les anciennes cartes. La moins bonne nouvelle est que les cartes 3D auront le droit de consommer de 225 à 300 watts selon les modèles contre 150 actuellement. Bon, dans la pratique, certaines cartes consomment un peu plus, mais n'allez surtout pas le répéter...



En haut, la version 320 Mo et en bas, la version 640 Mo de la 8800 GTS. Aux couleurs près, elles sont identiques.

Nvidia GeForce 8800 GTS 320

DirectX 10 abordable

Pendant qu'ATI se creuse les méninges pour trouver la bonne façon de lancer ses futures cartes DirectX 10, NVIDIA continue son petit bonhomme de chemin en proposant une troisième GeForce 8. Une version plus abordable puisqu'on peut la dégoter pour environ 300 euros. Une affaire ?

C_Wiz

JE PIGE PAS. À CHAQUE FOIS QUE JE VEUX PRENDRE UN CAFÉ, IL ME DONNE UNE SOUPE AUX BROCOLIS
TOI AVOIR POUVOIR DU MAL ! LOSE !
PAS T'APPROCHER MES PAGES WORD !

La carte que nous avons testée vient de chez MSI. Côté bundle, outre un paquet de câbles et d'adaptateurs, on trouve le jeu Company of Heroes.

Cela ne vous a probablement pas échappé, le monde de la carte graphique subit un grand nombre de changements. Et je ne parle même pas du rachat d'ATI par AMD ou des intentions d'Intel, c'est au niveau de leurs capacités que les choses changent. Des évolutions dues à Microsoft, qui a tiré un trait sur neuf versions de DirectX pour remettre tout à plat pour la dixième.

Grand ménage de printemps

Pour pouvoir profiter de DirectX 10, vous le savez déjà, il faudra impérativement passer par la case Vista. On ne va pas refaire de débat inutile, le fait est que le nouveau système d'exploitation de Microsoft inclut un certain nombre de nouveautés taillées pour laisser plus de marge de manœuvre à DirectX 10. La plus importante concerne les pilotes de cartes graphiques qui ont été entièrement revus. Pour la 3D, ils sont plus intelligents dans leur communication et ont tendance à consommer moins de temps processeur qu'avant. C'est donc une bonne chose. Dans la pratique, DirectX 10 fait place à ce que l'on appelle les shaders unifiés. En fidèle lecteur, vous connaissez déjà le concept des shaders : ce sont les petits programmes qu'exécutent nos cartes graphiques pour rendre les images plus jolies. Ces programmes peuvent travailler sur les coordonnées des points en 3D (les vertex shaders) ou sur les pixels affichés à l'écran (les... pixels shaders). DirectX 10 propose désormais une étape intermédiaire, les geometry shaders. Comme leur nom l'indique, il s'agira surtout de travailler et de générer de la géométrie. Plutôt sympathique, donc.

Union libre

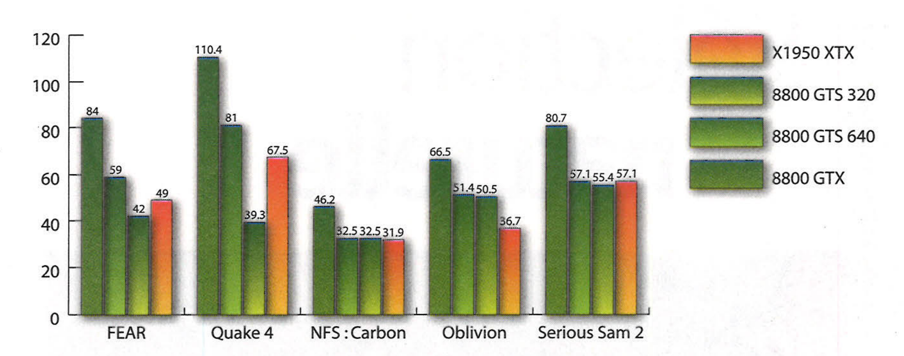
On pourrait penser que l'évolution est incrémentielle, que l'on a juste ajouté une étape de plus au « pipeline » graphique. C'est le contraire, puisque Microsoft a tout fait pour uniformiser le traitement de ces shaders. Ils disposaient chacun de leur propre fonctionnement et donc de leurs propres unités dédiées dans les puces graphiques. Tout cela disparaît, c'est l'heure de l'unification : les unités doivent être capables de travailler sur n'importe quel type de shader. On passe de l'ultraspécialisation à un fonctionnement plus générique, ce qui risque de casser quelques pots. Si rien n'oblige, en pratique, les constructeurs à unifier leur matériel (ils pourraient faire « comme si » au niveau du driver), NVIDIA a bel et bien choisi la voie de l'unification. Mieux, ils ont décidé de découper encore plus leurs unités pour améliorer leur efficacité. Voici un exemple. Un pixel est composé de quatre valeurs pour sa couleur : des nuances de rouge, de vert et de bleu, ainsi qu'une valeur de transparence (alpha). En général, les unités des GPU appliquent des traitements identiques sur les quatre composantes. On parle de traitement vectoriel – c'est la capacité de travailler sur plusieurs données en une seule opération.

La configuration de test

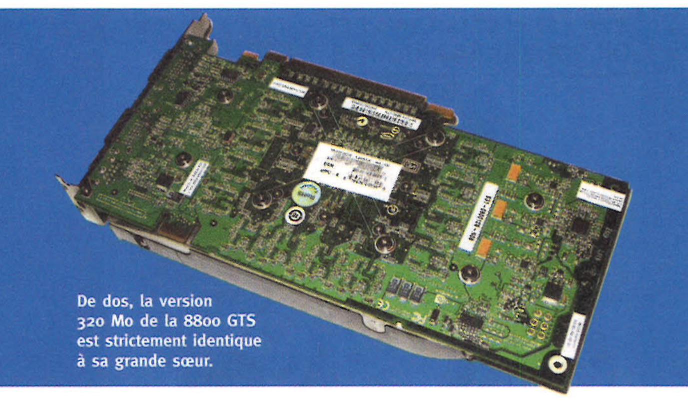
Carte mère Asus P5W64 Pro (Intel i975X)
Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz, dual core)
2 Go de RAM PC6400 (2x1 Go, DDR2-800)
ATI Catalyst 6.11
Nvidia Forceware 96.98

Dans certains cas précis, on pouvait ruser et faire des opérations différentes sur l'une des composantes. On parlait alors de 3 + 1 (une même opération pour le rouge, le vert et le bleu, mais une autre pour la transparence) ; voire dans certains cas de 2 + 2. Avec le GeForce 8, NVIDIA a choisi l'approche scalaire, c'est-à-dire la possibilité d'appliquer un traitement différent à chacune des données. Dans la théorie, l'idée est excellente puisqu'elle permet d'améliorer sensiblement les performances.

Combien de pipe-lines ? C'est une question qu'il faut désormais oublier. Parlons plutôt d'unités de calcul ou de groupes d'unités. NVIDIA utilise la dénomination de 96 processeurs de shaders, mais nous préférons vous parler de 24 groupes de quatre unités scalaires. En clair, on est proche d'une architecture à 24 pipelines, même si le comportement n'est véritablement pas comparable. Bon, et cette nouvelle GeForce 8800, me direz-vous ? Il s'agit d'une variante de la 8800 GTS 640 que nous vous présentions dans un numéro précédent.



Jeux en 1600 par 1200, filtrage anisotrope 16x, anti-aliasing 4x

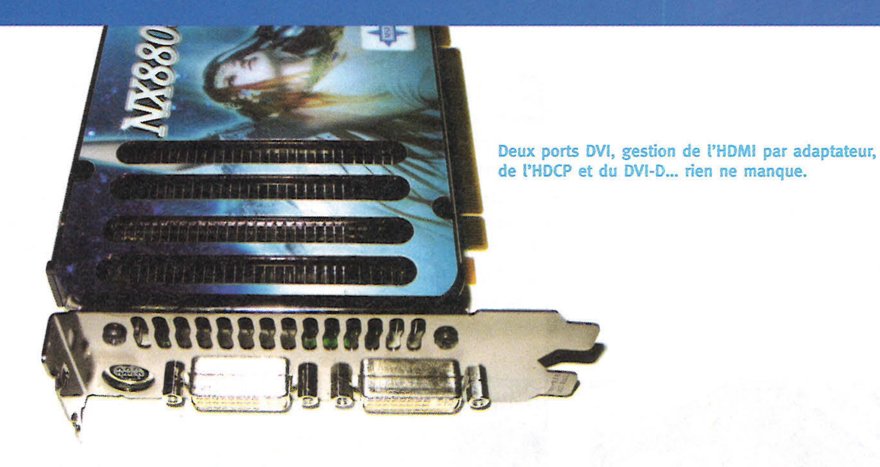


De dos, la version 320 Mo de la 8800 GTS est strictement identique à sa grande sœur.

La gamme GeForce 8

	Unités de shaders	Unités de textures	Fréquence GPU	Fréquence RAM	Quantité de RAM	Prix Conseillé
8800 GTS	96	24	500	800	320	300 euros
8800 GTS	96	24	500	800	640	450 euros
8800 GTX	128	32	575	900	768	650 euros

Elle en reprend toutes les caractéristiques, sauf une : la taille de la mémoire embarquée. Ou, pour être plus précis, la taille des puces mémoires embarquées. La version « originale » utilise 10 puces de 64 Mo de mémoire pour 10 puces de 32 Mo. Je vous laisse faire le calcul de la taille de la mémoire embarquée. Indice : cela finit par un 0...



Deux ports DVI, gestion de l'HDMI par adaptateur, de l'HDCP et du DVI-D... rien ne manque.

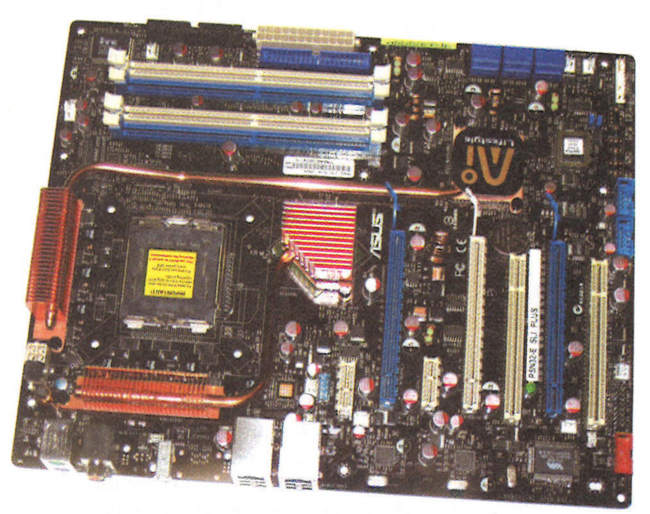
Grosses perfor-mances Alors, quel est l'impact de cette chute de mémoire ? Tout dépendra de la taille de votre écran. Nous en parlons souvent, il y a une corrélation directe entre la taille de la mémoire et la chute de performance en fonction des résolutions, pour peu que l'on aime jouer avec de l'anti-aliasing (de nos jours, il ne faut plus s'en passer). Comme vous le voyez dans nos graphiques, la GeForce 8800 GTS 320 a des performances très proches de sa grande sœur dans la plupart des situations. Les écarts les plus forts se situent dans les hautes résolutions, et les jeux mixant HDR et forte utilisation de mémoire. Dans la pratique, cette nouvelle venue est véritablement attrayante puisqu'elle offre de grosses performances pour un prix raisonnable. Avec l'avantage virtuel du DirectX 10 qui, pour l'instant, ne veut pas dire grand-chose : sans jeux et sans concurrente, les capacités de la carte dans ce mode sont impossibles à évaluer. Mais qu'importe, dans l'état actuel des choses, la 8800 GTS 320 mérite amplement les 300 euros de son étiquette pour les jeux DirectX 9. Pour le reste, il faudra attendre.

120
100
80
60
40
20
0
67
51
33
42
102.1
74.8
35.8
58.2
38.3
26.1
26.1
26.8
61.6
42.1
41.8
33.6
74.5
52.8
48.3
51.4
FEAR
Quake 4
NFS : Carbon
Oblivion
Serious Sam 2
X1950 XTX
8800 GTS 320
8800 GTS 640
8800 GTX

Sélection naturelle



Il y a comme des trous dans cette façade...



Pour 220 euros, la P5N32-E SLI Plus d'Asus fait payer cher son double port 16x.

Si les premiers Nforce avaient marqué les esprits à leur sortie, autant dire que les derniers modèles sont restés assez transparents. Pour des tas de raisons qu'on va vous expliquer dans cet article. On aurait pu le faire dans l'intro, mais franchement, cela aurait été beaucoup moins drôle.

C_Wiz



En arrivant sur les plates-formes AMD en 2001, le Nforce de NVIDIA avait réussi à secouer les cocotiers. Ou les cocos de chez VIA qui régnaient sans partage sur le marché des chipsets. Outre des arguments périphériques au niveau des différentes choses gérées directement par le chipset (réseau, son et autres banalités), c'est surtout sur les performances que leurs puces ont fait leur beurre. Grâce à un contrôleur mémoire magique.

Le cuivre est présent en quantité pour refroidir les deux chipsets situés sur la carte mère.

Tournicoti tournicoton

Le souci du magicien, c'est qu'au bout d'un moment, on vous pique vos tours. Du coup, si vous ne vous renouvelez pas suffisamment, vous risquez de tomber dans l'oubli. Sur la plate-forme d'AMD, pas vraiment de souci pour l'instant puisque la concurrence est tout sauf féroce. VIA se concentre sur les chipsets d'entrée de gamme et les puces d'ATI sont au mieux correctes lorsqu'elles sont appairées à des southbridges de chez ULi. Certes, AMD risque de faire bouger un peu les choses en tentant de réaliser des plates-formes, mais en attendant, NVIDIA peut se la couler douce. Sur les plates-formes d'Intel par contre, autant dire que les choses sont autrement plus délicates. Tout d'abord parce que l'expérience de NVIDIA est plus légère ; il aura fallu attendre 2005 pour voir des cartes mères Nforce Intel. Les deux sociétés n'avaient pas réussi à s'entendre sur un accord de licence. Car les produits existaient bel et bien : la console Xbox de Microsoft intégrait la première version du Nforce ainsi qu'une sorte de chimère pour processeur, croisement d'un Pentium 3 et d'un Celeron. C'est le Nforce 4 « Intel Edition » qui sera la première puce commerciale, et autant dire qu'elle n'a pas véritablement été un succès – n'en déplaise aux p'tits gars de NVIDIA. Des soucis de compatibilité ont fait que peu de constructeurs ont osé se lancer dans l'aventure

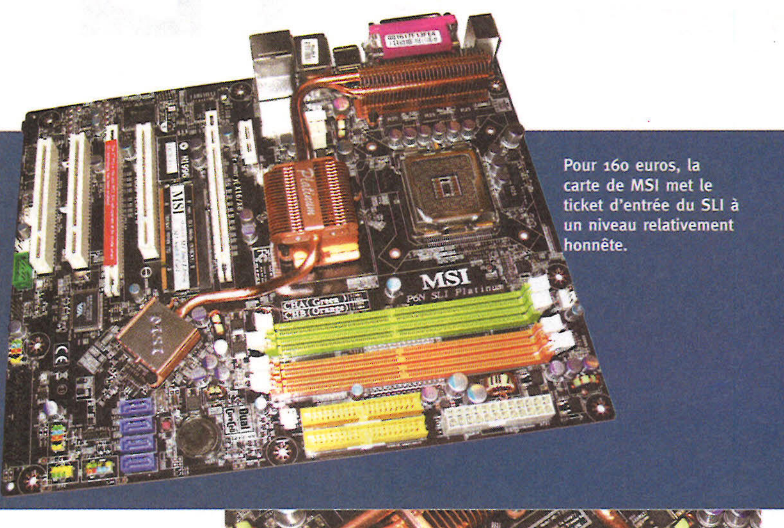


Le plus gros problème de NVIDIA est que le marché des chipsets pour processeurs Intel appartient à... Intel. Impossible de contrer l'image de marque, les plates-formes et les a priori ; ceux qui s'y sont essayés n'ont pu ramasser que les miettes. VIA, ULi, SiS et ATI, il n'y a que lorsque Intel décide d'utiliser une marque tierce pour ses cartes mères d'entrée de gamme que les miettes deviennent un peu plus grosses (ATI en 2005, SiS depuis). En clair, même s'ils étaient parfaits, les chipsets de NVIDIA ne joueraient pas à armes égales. Reste que voilà, la perfection n'est pas encore de mise. Nous vous présentons aujourd'hui deux cartes mères basées sur le Nforce 6. Elles utilisent toutes les deux le même northbridge, le 650i qu'il ne faut pas confondre avec le 680i vendu sur les Nforce du plus haut de gamme. La différence ? La gestion du SLI diffère, le modèle le plus cher propose deux ports PCI Express 16x réels, contre deux ports 8x pour le 650i. Il y a

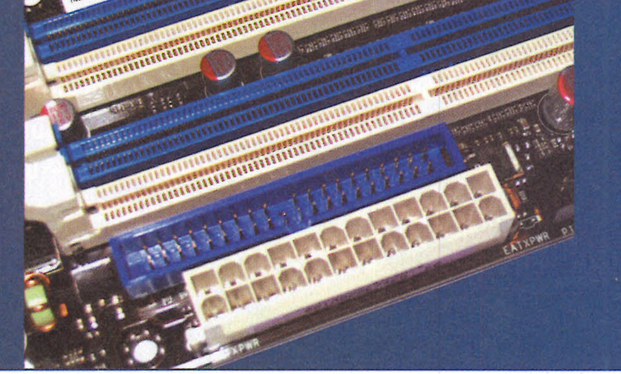
cependant une différence fondamentale entre la P5N32-E Plus d'Asus et la P6N Platinum de MSI : le southbridge. En théorie, ces cartes devraient être appairées avec le MCP51, c'est bel et bien le cas pour la carte de MSI. Asus tente quelque chose de plus osé en utilisant le MCP55, southbridge qui contient son propre lien PCI Express 16x. Tout ça semble un peu complexe, mais c'est en fait assez simple : la carte d'Asus est capable de faire du SLI en utilisant deux ports PCI Express 16x à pleine vitesse. Sur ce point, Asus est devant.

Déjà vu ? Les lecteurs fidèles ne pourront pas s'empêcher de remarquer des similarités entre la carte d'Asus que nous vous présentons et la fameuse Striker Extreme, carte au prix honteux et recouverte de quelques kilos de cuivre pour le refroidissement. C'est bel et bien le même design, et l'on retrouve donc les mêmes tares. Comme le placement du connecteur IDE entre le câble d'alimentation et les slots mémoires. D'autant plus scandaleux que l'inutile connecteur du lecteur de disquette est, lui, placé correctement. De la même manière, les ports Serial ATA sont coudés à 90°, mais pas au bord de la carte. En clair, ils ne sont pas très simples d'accès. Plus triste encore, la suppression du port e-sata à l'arrière de la carte mère fait un beau trou dans le panneau. On peut retourner la carte d'Asus dans tous les sens, sa conception n'est pas idéale. Au sujet de la carte de MSI, il n'y a pas grand-chose à signaler. Le design est classique et ne pose pas trop de problèmes. On notera qu'avec le southbridge qui diffère, la carte de MSI propose quatre ports Serial ATA et de quoi connecter quatre périphériques IDE. Celle d'Asus met en avant le SATA (6) au détriment de l'IDE (2). MSI vainqueur par K.-O. sur le design malgré l'utilisation d'une carte « switch » pour choisir le mode SLI. En 2007...

Nfaible 6 Reste que les cartes ont un défaut : une compatibilité toute relative avec les barrettes de RAM. Le plus surprenant est que nous n'avons eu aucun problème avec de la RAM « noname » en PC5200, alors que nos barrettes de marque en PC6400 n'ont rien voulu savoir. Ce problème n'est pas nouveau, et si vous voulez vous lancer dans l'aventure Nforce 6, nous insistons amplement sur le choix de la mémoire. NVIDIA propose sur son site Web une série de barrettes certifiées, il est amplement conseillé de s'y tenir. Alors, à quoi bon choisir une carte mère Nforce 6 ? Il n'y a qu'un véritable avantage : le SLI. NVIDIA le sait et en joue : ceux qui veulent coupler des 8800 à un Core 2 Duo devront impérativement passer par la case Nforce. Les autres passeront leur chemin.

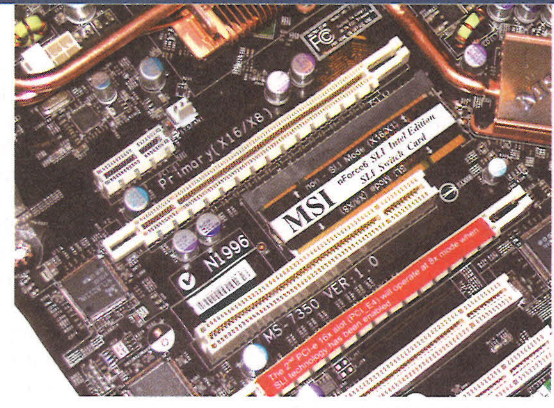


Pour 160 euros, la carte de MSI met le ticket d'entrée du SLI à un niveau relativement honnête.

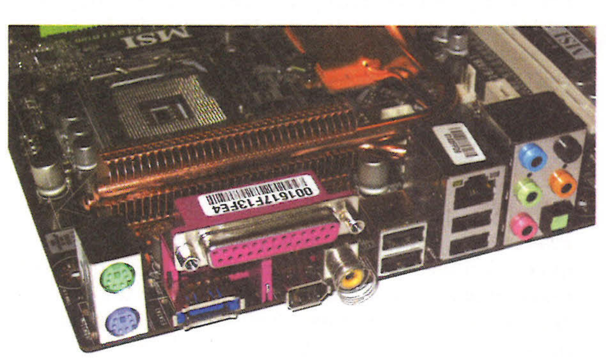


Le placement du connecteur IDE frise l'amateurisme. Asus nous avait habitués à beaucoup mieux.

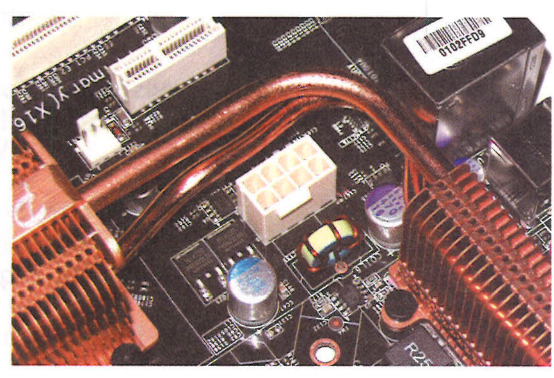




La carte de MSI requiert que l'on inverse ce petit connecteur pour passer en mode SLI...



Les ports audio-analogiques sont présents sur la MSI (ils sont sur une carte fille sur l'Asus). On note aussi un port e-sata.



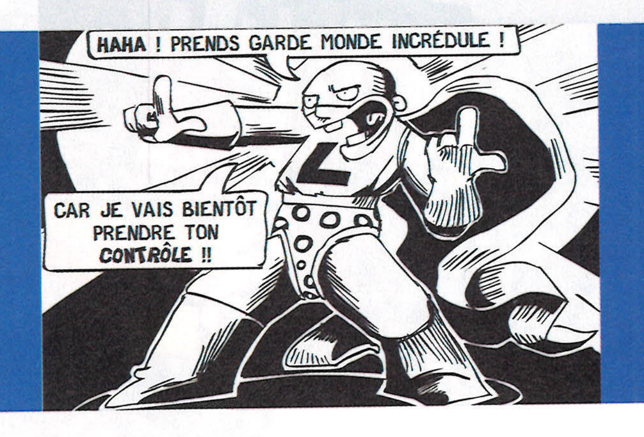
Le design de MSI n'est pas sans reproche, avec le connecteur secondaire d'alimentation collé tout à côté du heat pipe... Pas très malin.

XNA: épisode 2

La fête du sprite



Une image additionnée à un masque nous donne une image qui se fond sans souci sur l'image qui est en dessous. Ici, un fond gris.



Allez me ranger cette bouteille de boisson gazeuse dans votre frigo, ce n'est pas de ce genre de Sprite que nous allons parler. Il s'agit de la base des jeux en deux dimensions – les petites images que l'on va assembler les unes aux autres pour créer l'univers. Un poil vieillot, comme concept ? Mais non, vous allez voir...

C_Wiz

Après les généralités sur XNA, après la mise en place de notre environnement de développement et les derniers conseils sur la manière d'aborder notre projet, le grand moment est arrivé. Oui, on y est, on va enfin commencer à réaliser notre jeu. La première technique que nous allons tenter de maîtriser est la gestion des sprites. Enfin ça, vous le savez, cela fait juste trois fois que je vous l'écris.

Le code source du mois

Nous avons compilé pour vous un petit exemple qui met en scène différents usages des sprites. Vous pouvez le télécharger à l'adresse suivante :
http://www.cwizou.net/xna.ep2.rar
Le second lien est celui du kit de développement de DirectX auquel nous faisons référence un peu plus haut dans cet article.
http://msdn.microsoft.com/directx/sdk/

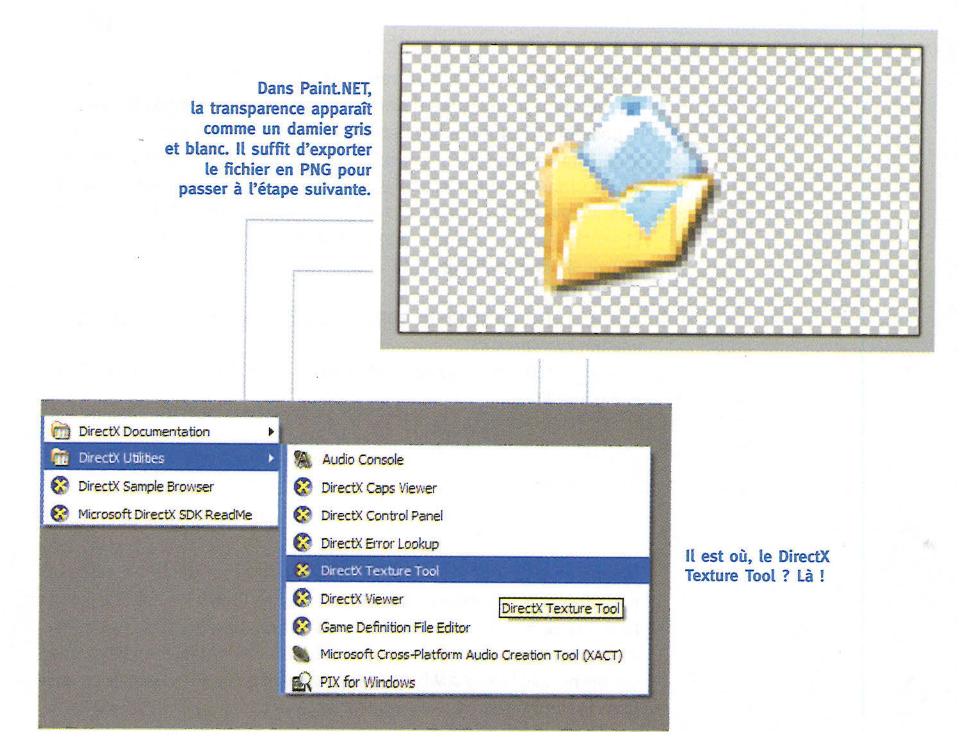
L'alcool, ce fléau...

Oui, je radote un peu, mais c'est pour vous mettre dans le bain. Revenons à nos sprites, vous l'avez compris, il s'agit d'images tout ce qu'il y a de plus classique. Pensez à vos collections de photos de minous par exemple. Si le format de stockage peut varier (GIF, JPG, PNG, j'en passe...), ces jolis chats ont cependant tous un point commun : ils sont cadrés dans un rectangle. Oui, une image, par définition, c'est rectangulaire. Sauf que, pour prendre l'exemple d'un sprite bien connu, si Mario était quelque peu anguleux dans ses premières aventures, on ne peut pas dire qu'il soit actuellement rectangulaire. Mystère...

Avant que vous ne m'imaginiez Mario comme un assemblage d'une centaine de tout petits sprites, il me faut vous parler du concept de masque. Levez vos yeux un instant vers l'écran de votre PC et regardez les icones présents sur votre écran. Le dossier jaune qui contient vos Documents n'est pas du tout rectangulaire et pourtant, il s'agit d'une image. Dans la pratique, l'icone est composé de deux parties : l'image du dossier proprement dite et un masque. Sur le carré que représente notre icone, le masque est l'inverse de l'image ; c'est la zone qui entoure l'image (il peut également y avoir des trous à l'intérieur de l'image) et qui est définie comme transparente. Pour ceux qui n'ont rien compris (tous ?!), vous pouvez regarder un des schémas sur cette page. Celui avec une opération mathématique. Ça y est ? Alors, on continue.

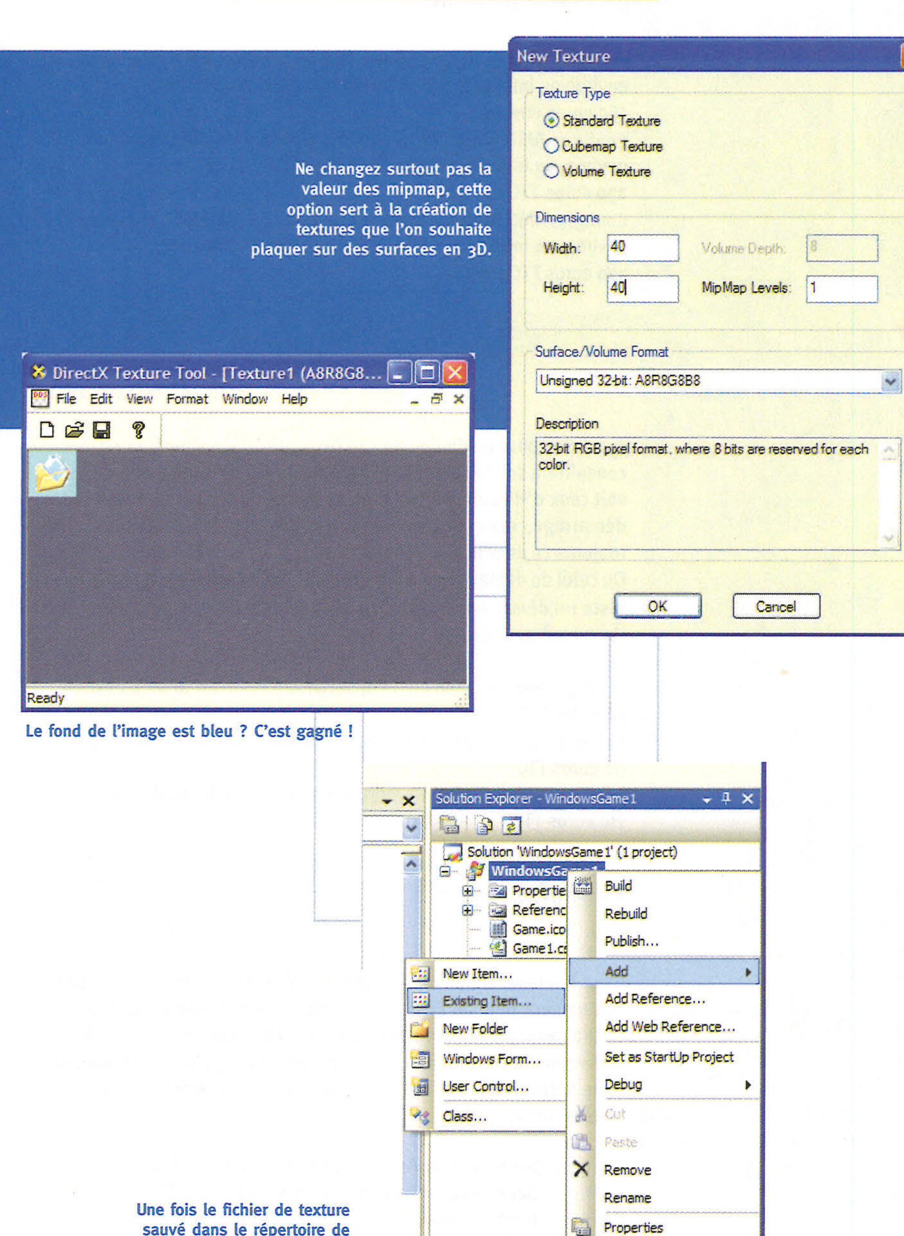
Peinture invisible Il est temps de sortir votre outil préféré, Paint.NET, pour créer votre sprite. Ce que nous cherchons à faire, c'est de créer une image au format PNG qui contient déjà les informations de transparence. Et là, ça tombe bien, puisque Paint.NET sait très bien le faire. Je vous donne un indice : la transparence est cachée dans la palette de couleurs. Le bouton Plus > > devrait vous aider à le trouver. Exportez ensuite le fichier au format PNG. Dernier indice : dans Paint.NET (tout comme dans Photoshop pour les riches), la transparence est indiquée par un damier gris et blanc (les riches noteront qu'il est préférable d'utiliser l'export Web de Photoshop pour conserver la transparence en PNG).

Mais, rhaa, coule pas ! Il faut maintenant ouvrir le fichier PNG dans l'outil de texture du kit de développement de DirectX. Un outil que j'avais oublié de vous faire télécharger, mais vous trouverez le lien en bas de l'article – avec mes excuses. Choisissez New pour créer une texture standard de la taille de l'image que vous avez créée préalablement. Ne changez rien d'autre et validez. Choisissez enfin l'option Open onto this surface pour charger votre image PNG. Si la zone que vous aviez définie comme transparente apparaît en bleu, c'est gagné ! Il ne reste plus qu'à sauver.



Dans Paint.NET, la transparence apparaît comme un damier gris et blanc. Il suffit d'exporter le fichier en PNG pour passer à l'étape suivante.

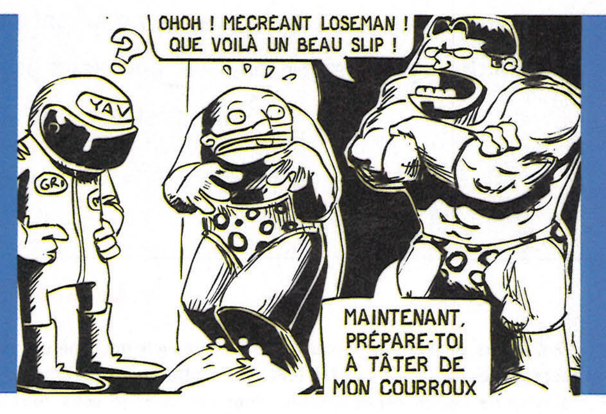
Il est où, le DirectX Texture Tool ? Là !



Ne changez surtout pas la valeur des mipmap, cette option sert à la création de textures que l'on souhaite plaquer sur des surfaces en 3D.

Le fond de l'image est bleu ? C'est gagné !

Une fois le fichier de texture sauvé dans le répertoire de votre projet, il suffit de l'ajouter comme indiqué ici.



O.K., après toutes ces manipulations, vous disposez d'un fichier .dds qui contient la texture de votre sprite. Il faut maintenant l'ajouter à votre projet à l'intérieur du XNA Game Studio Express. Ce que vous faites d'un clic droit sur votre projet dans la colonne de droite (Solution Explorer) suivi d'un Add, puis Existing Item. Choisissez la texture, et voilà !

Voyage, voyage Je vous disais au début de cet article qu'il m'arrivait de me répéter. C'est bien, cela me fait un point commun avec les sprites, puisqu'une fois le fichier chargé dans notre code, on peut créer à la volée autant de sprites que l'on souhaite. On les regroupe dans ce que l'on appelle un batch, une série de sprites dont le destin sera désormais lié.

Vous commencerez tout d'abord par charger votre image. Cette étape se fait dans la méthode LoadGraphicsContent. Pour l'afficher ensuite, c'est très simple : à l'intérieur de la méthode Draw, vous créez votre batch en spécifiant la texture et la position de chacun de vos sprites. Si vous souhaitez les animer, tout se passera dans la méthode Update où l'on pourra jouer sur la présence ou non des sprites, ainsi que sur leur position. Par exemple, un personnage tel Mario verrait sa position mise à jour lorsque l'on joue avec la manette. À l'inverse, les crédits (pensez au générique de fin d'un film) défilent, quant à eux, de manière fixe et programmée à l'avance. L'art du sprite consiste à utiliser au mieux ces deux méthodes. À vous de jouer maintenant !

top HARD

Pas beaucoup de changements en ces premiers mois de l'année. Le frétillement arrivera avec le printemps où, avec un peu de chance, ce ne seront pas les prix qui bourgeonneront mais les nouveaux produits. Ah, c'est beau de rêver...

C_WIZ

Le moniteur

Oui, je sais, acheter un 30 pouces c'est un peu « Je me la pète », mais on est comme ça à Joystick, on fait tout pour rendre nos intérieurs plus beaux à coup de matos déraisonnable. Pour vos sols, je vous conseille le carrelage en boîtes de cartes mères. C'est élégant, il y en a de toutes les couleurs et vous vous sentez d'un coup plus grand de huit centimètres. Évitez par contre les cartes mères à même le sol, à moins d'être à jour dans vos vaccins.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC
Config 2 : 220 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

Je pourrais vous raconter comment j'ai perdu l'usage d'un doigt en tentant de déloger un XP-90 sur une carte mère rétive, mais je veux vous laisser la surprise. Pour ceux qui ne peuvent se résoudre à perdre un membre, regardez du côté de l'Ultra 90, toujours chez Thermalright. Son système de fixation semble un peu complexe mais vous éviterez de tacher de sang votre Core 2 Duo.

Processeur : Thermalright XP-90 (nécessite un adaptateur pour le socket 775), environ 35 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/NVIDIA), environ 35 euros TTC.

La RAM

C'est l'histoire d'une barrette de RAM d'un giga, qui était secrètement amoureuse d'une autre barrette d'un giga. Un amour impossible ! Les gens les jugeaient, 2 Go de RAM c'est beaucoup trop, cela ne sert à rien. Enfin ça, c'était avant que le défenseur des amours impossibles s'en mêle... j'ai nommé Vista ! Une défense toute relative puisqu'il requiert ces 2 Go pour ne pas vous rendre dingue. Et voilà, j'avais presque réussi à faire un compliment à l'OS de Microsoft. Si proche du but !

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 512 Mo, 800 MHz), environ 120 euros TTC
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 240 euros TTC.

Le processeur

N'achetez pas tout de suite ! Attendez, oui, attendez le 22 avril, la première grosse baisse de prix d'Intel sur ses Core 2 Duo. On descend tous les prix d'un cran, ce qui nous promet de bonnes surprises. À commencer par l'overclockesque E4300 qui ne vous coûtera que 110 euros. Les fans d'AMD attendront de voir ce que les Barcelona ont dans le ventre avant d'acheter. Un beau jour de mai, mais je ne garantis pas l'année, par contre...

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4300 (1.80 GHz/Socket 775), 160 euros environ
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 360 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le disque dur

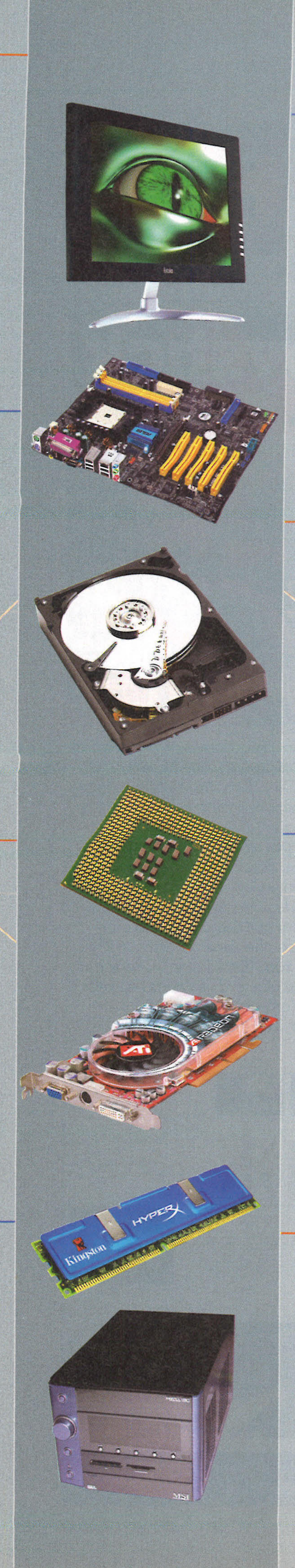
140 euros pour un disque de 500 Go, la situation s'améliore. On vous conseillera soit les disques perpendiculaires de Seagate (version 10), soit ceux d'Hitachi. Un peu plus de plateaux, un peu plus de bruit au démarrage, mais des performances légèrement meilleures. C'est toujours ça de pris pour réduire les temps de chargement de vos jeux. Ou celui du démarrage de Windows XP. Notons que, malgré ses tares, Vista ne démarre que trois fois plus lentement que mon vieux Mac. Un record pour un PC.

Config 1 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC
Config 2 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 90 euros TTC
Config 3 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

La carte son

C'est la même chansoooooon, mais la différence, c'est que les cartes son ne sont plus là. En fait, elles font leur dernière apparition dans ce top avant de tomber dans l'oubli qu'elles méritent. Le S/PDIF est clairement la voie du futur, vous devez vous y préparer en investissant dans autre chose que des kits d'enceintes en plastique. Vos oreilles vous en remercieront.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.



La carte mère

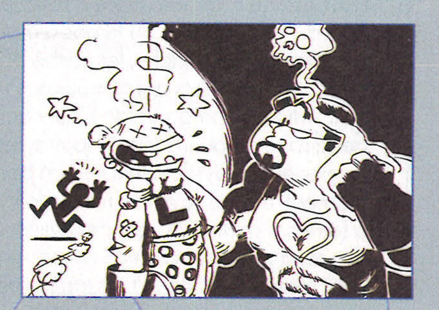
Je renvoie directement les amateurs de SLI à l'article consacré au Nforce 6. Je pourrais vous donner le numéro de la page, mais j'ai véritablement envie de vous faire chercher. Regardez du côté des News... Pour les autres, les chipsets d'Intel restent la référence pour le rapport qualité/stabilité/prix. Un triple rapport, c'est rare, mais votre Top Hard mérite ce qui se fait de mieux. Un peu comme vous.

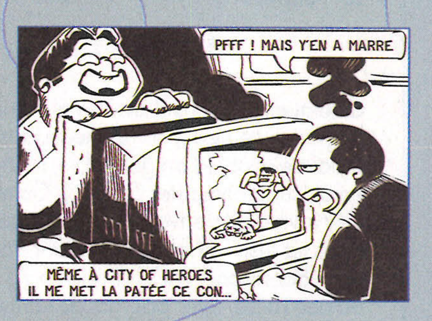
Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur WiFi

Par votre faute, je n'ai même pas pu jouer avec ma toute fraîche Wii pendant un mois. Des tas de benchs à faire, des articles à écrire, des dossiers à vous préparer. Vous êtes un véritable tortionnaire, je tenais à vous le dire. Pour vous faire pardonner, vous aller donc m'acheter un deuxième numéro de Joystick de suite et l'offrir à un de vos amis. Et qu'il fasse de même !

- Linksys WRT54GS (routeur Câble/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.





La carte vidéo

Pas encore de changement de ce côté même si l'on reste très attentif à l'arrivée d'une nouvelle GeForce 8 plus abordable : la 8800 GTS 320 Mo. Contrairement à sa grande sœur, elle dispose de moitié moins de RAM mais conserve le bus 320 bits. Bref, c'est plutôt du très bon d'autant que le prix est attendu aux alentours de 330 euros. À suivre !

Config 1 : Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, NVIDIA GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, NVIDIA GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon X1950 XTX 512 Mo (PCI Express), environ 375 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 650 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Dans quelques années, on se moquera de ceux qui ont dépensé plus de 1000 euros dans un graveur Blu-Ray. Même ceux qui l'ont acheté à 600 euros, on rira aussi de leur sort. En brandissant devant leurs yeux les factures de nos graveurs à 40 euros. En attendant, ils rigolent bien en étant capables de faire des sauvegardes par dizaines de gigas. Profitez, riches, le grand soir approche.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

La créativité française à l'honneur : c'est Twinsen, le héros de Little Big Adventure, qui s'affiche en couverture de ce numéro plutôt dense. Un beau spécimen comme on les aime, avec plein de choses délicieusement obsolètes dedans !

Ben oui, tous ces prix en francs, ces interrogations sur le choix du chipset de sa carte graphique (3Dfx, Power VR ou Rendition), sur le prix à mettre dans son PC (6 000 francs !) ou sur l'état des lieux d'Internet en France, ça fait sourire… Dix ans plus tard, la France a rattrapé son retard – elle en a mis du temps à mourir, cette saleté de Minitel –, les cartes 3D et les PC sont toujours aussi coûteux. Première apparition du pingouin de Couly qui, avant de se faire empailler par la loutre, squattera les pages de Joystick pendant un bon moment. Sinon, Joystick invente le livre à faire soi-même ou comment saccager son magazine préféré en le découpant sans remords… Tout ça pour du blabla sur l'univers de Myst, j'vous jure !

AVRIL FISH

Quelques poissons d'avril se glissent dans les pages de news, notamment dans Quoi de neuf (écran gonflable, manette en or, supercomputer Cray…). Comanche 3 de Novalogic s'envole pour le Megastar dans les tests, malgré son moteur Voxel ultra-gourmand. MDK chope un 75 % un peu raide, avec pas mal de vannes

Cette magnifique machine est destinée à trôner dans votre salon. Si.









Une page Activision sans Quake ni Tony Hawk !

anticonsoleux dans le texte. La roue tourne, vu comment Cyd squatte la PS3 de Joypad pour les éclabousser de son skill à Virtua Fighter 5 ! Période bénie d'optimisme, où l'on croyait encore à l'expérimental chez les éditeurs : les titres à l'esthétique barrée et à la jouabilité bordélique, comme Nine, rencontraient un certain succès. Pas grand-chose de nouveau sur le Net, hormis une preview de Netstorm et de Pod, l'une des rares tentatives de jeux de course d'Ubi Soft (en deux mots à l'époque). L'increvable Sid Meier vient se confesser dans nos pages, avouant réfléchir aux possibilités qu'apporte le multijoueur, mais seulement « quand la technologie sera prête ».

C'EST QUI LE PLUS BEAU ?

En 1997, Adeline n'évoquait pas seulement l'ex-femme d'un mauvais chanteur franco-belgo-suisse. C'était aussi l'un des plus talentueux studios français, responsable de l'immortel Little Big Adventure, dont nous vous faisions découvrir les secrets de fabrication du deuxième volet dans un gros reportage exclu, parce que nous le valions bien… On enchaîne par un reportage sur l'un des premiers « Activate » d'Activision. L'éditeur américain fut l'un des précurseurs



pour organiser des journées de présentation centrées sur ses produits, depuis l'idée a fait des émules ! On y découvre le très bon Heavy Gear, l'exceptionnel Interstate 76 et « le plus beau jeu jamais réalisé sur PC ? ». Non ce n'est pas de Quake dont on parle mais d'Hexen, développé par Raven. À noter une interview marrante d'un gars dont on taira le nom parce qu'on n'est pas cruel, qui a cru bon de quitter Blizzard pour Activision afin de développer un RTS de troisième zone (Dark Reign)… Perso, même dix ans plus tard, je l'aurais encore mauvaise. D'ailleurs, je vais noyer mon chagrin, il est tard et j'ai piscine !

STYX



C'était l'époque où Shiny n'avait pas commis l'irréparable The Matrix.


BRUITAGES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+300 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
Bébé appelle maman NEW 183 938
Bébé mix 183 939
Bébé qui bafouille NEW 183 940
Bébé qui parle NEW 183 941
Bébé qui pleure NEW 183 942
Bébé qui rigole 183 943
Boite à meeeeuh 183 944
Bruits érotiques 183 945
Cri de loup garou 183 946
Fou rire 183 947
Loup hurlant 183 948
Miaulement chat 183 949
Moteur de moto NEW 183 950
Moto au démarrage 183 951
Moustique F1 183 952
Pets 183 953
Rires de bébé 183 954
Sirène de police NEW 183 955
Talkie Walkie US 183 956
Ultrasons extraterrestres 183 957
Vieux téléphone 183 958
"Allo! Ici la gendarmerie!" 183 959
"Décroche, allez, décroche!" 183 962
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 183 963
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 183 964
"J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore" 183 965
"Je réponds pas aux cons..." 183 966
"Mais décroche!!" (Hystérique) 183 967
"Ouvrez, police!" 183 968
"Toi, ouais toi là... Décroche!" NEW 183 969
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!" 183 970
"Vous avez un message!" (femme) 183 971
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 183 972
183 973 MTV Barrio 19: Un ride enflammé!
183 974 MTV Beavis & Butt-Head: Timbeeeeeer!
183 975 MTV Jackass: Un réveil brutal!
183 976 MTV Jackass: Jusqu'ici tout va bien...
183 977 MTV Jackass: Snowboard dans les escaliers!
183 978 MTV Pimp My Ride: Djibril Cissé!
VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
183 979 MTV Pimp My Ride: La vie en rose!
183 980 MTV Jackass: Plein la figure!
183 981 Âge de glace 2: Extrait 2
183 982 Teddy l'ours tueur!
183 983 Belles bagnoles tunées!
183 984 Tuning et jolies filles!
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL VARIETE DANCE ZOUK REGGAE RAI CINE TV PUB CLASSIQUE HYMNE JAZZ WORLD... au 81122 (rap au 81122)
+6500 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
03 Bonnie and Clyde 183 678
06 Donne moi ton numéro 183 679
1 thing 183 680
1, 2 step 183 681
100% Verliefd 183 682
1000 kisses 183 683
113 fout la merde 183 684
12 septembre 2001 183 685
1m73, 62 Kg 183 686
21 questions 183 687
4 my people 183 688
5.9.1 183 689
50:50 183 690
7 days 183 691
94 183 692
99 problems 183 693
A chaud 183 694
À demi nue 183 695
A fleur de toi 183 696
A la muerte 183 697
A perte de vue 183 698
A quoi bon l'amour 183 699
Assassin de la police 183 701
Boulbi 183 702
Break it off 183 703
Confessions nocturnes 183 704
Don't matter NEW 183 934
Façon Sex 183 705
Famille Haussmann NEW 183 706
Fergalicious 183 707
Fous ta cagoule 183 708
I wanna love you 183 709
La mère des enfants perdus 183 710
Marly Gomont 183 711
Mauvaise foi nocturne 183 712
Moi j'ai pas 183 713
My love 183 714
Par amour 183 715
Pitbull 183 716
Puisque tu me vois d'en haut NEW 183 935
Rien ne dure 183 717
Smack that 183 718
Ta meuf (La caille) 183 719
That's that 183 720
Victoire 183 721
We ride 183 722
What goes around NEW 183 723
POP, ROCK
'74-'75 183 724
(You drive me) Crazy 183 725
19-2000 183 726
1979 183 727
20 years 183 728
7 seconds 183 729
A chi mi dice 183 730
A girl like you 183 731
A lady of a certain age 183 732
A Million Ways 183 733
A moment like this 183 734
A night to remember 183 735
A pain that I'm used to 183 736
A question of time 183 737
A thing about you 183 738
A thousand miles 183 739
POP, ROCK (suite)
A Time to love 183 740
Abacab 183 741
About a girl 183 742
Abracadabra 183 743
Baby I can hold you 183 744
Durch den monsun 183 745
Goodbye my lover 183 746
Hotel California 183 747
Monsoon NEW 183 748
Paint it black 183 749
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 183 751
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision) 183 752
Hell bells 183 753
Highway to hell 183 754
Thunderstruck 183 755
VARIÉTÉS
100 000 révoltes 183 756
100% vip 183 757
1000 moi-même 183 758
100ème étage 183 759
1977 (A l'envers) 183 760
1980 183 761
1990 183 762
20 ans 183 763
3 gymnopedies 183 764
3ème sexe 183 765
5:55 183 766
5ème Symphonie 183 767
69% 183 768
69, année érotique 183 769
À 17 ans 183 770
À 20 ans 183 771
A chaque pas 183 772
A chaque seconde 183 773
A chaque seconde 183 774
A coeur ouvert 183 775
À contre courant 183 776
A contre sens 183 777
A corps perdu 183 778
A force de toi 183 779
A l'anglaise 183 780
À l'envers à l'endroit 183 781
A la faveur de l'automne 183 782
A love bizarre 183 783
À ma place 183 784
A new day has come 183 785
À nos actes manqués 183 786
A quoi ça sert 183 787
A ta liberté 183 788
A tes souhaits 183 789
À ton étoile 183 790
A tout peser à bien choisir 183 791
À toutes les filles 183 792
A véli vélo 183 793
Aamne Saamne 183 794
Aasha 183 795
Ab Tumhare Hwale Watan Saathiyo 183 796
Abracadabra 183 797
Aimer à perdre la raison 183 799
Amies ennemies 183 800
Aux arbres citoyens 183 801
Désolé pour hier soir 183 802
Face à la mer 183 803
VARIÉTÉS (suite)
Gabrielle 183 804
La femme chocolat 183 805
Le Roi Soleil-Ca marche 183 806
Le Roi Soleil-Mon essentiel 183 807
Le soldat rose 183 808
Les fleurs du bien 183 809
Louxor, j'adore 183 810
Miss Acacia NEW 183 811
Mon coeur, mon amour 183 812
Nous les nanas NEW 183 936
DANCE, ELECTRO
1 Life 183 813
1, 2, 3 183 814
18 (le truc russe) 183 815
2 times 183 816
A l'école 183 817
TOP!
TOP au 81122 : top permanent!
A fleur de toi 183 818
Ta meuf (La caille) 183 819
Marly Gomont 183 820
Mauvaise foi nocturne 183 821
Fais la poule 183 822
Fous ta cagoule 183 823
Désolé pour hier soir 183 824
Victoire 183 825
Durch den monsun 183 826
Smack that 183 827
I wanna love you 183 828
Prison Break VF 183 829
NCIS 183 830
Taxi 4-Quoiqu'il arrive 183 831
A to the B 183 832
ABC 183 833
Able to love 183 834
Blame it on the boogie NEW 183 836
Calabria 2007 183 837
Crazy Frog in the house 183 838
Dolly song 183 839
Everytime we touch 183 840
Fais la poule 183 841
New York New York NEW 183 842
Rejection 183 843
Relax, take it easy 183 844
Rock this party 183 845
Unidos para la musica 183 846
ZOUK, REGGAE
1er gaou 183 847
7ème ciel 183 848
A message to you Rudy 183 849
Abezizwe 183 850
Aime-moi plus fort 183 851
Elles demandent 183 852
ITALIE, LATINO
(Choopeta) Mamae eu quero 183 853
A dios le pido 183 854
Ti amo 183 855
RAÏ, ORIENTAL
A vava inouva 183 856
Aala Tasker 183 857
Abdel Kader 183 858
Abhatu Anki 183 859
Mon pays 183 860
Ya rayah 183 861
CINÉ, TV
1 rue Sésame 183 862
1001 pattes 183 863
1492, Christophe Colomb 183 864
CINÉ, TV (suite)
1984-Sexcrime 183 865
2001, l'odyssée de l'espace 183 866
2046 183 867
21 Jump Street 183 868
24h-Bips d'introduction 183 869
24h-Générique 183 870
24h-La minuterie de fin 183 871
24h-Musique de Jack Bauer 183 872
24h-Sonnerie CTU 183 873
4 mariages et 1 enterrement-Love is... 183 874
7 jours pour agir 183 875
8 1/2 183 876
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 183 877
A la maison blanche (The West Wing) 183 878
À la poursuite d'Octobre Rouge 183 879
Amélie Poulain 183 880
Bodyguard-I will always love you 183 881
Buffy contre les vampires 183 882
Desperate Housewives 183 883
Dirty Dancing-Time of my life 183 884
Dragon Ball GT NEW 183 885
Dragon Ball Z 183 886
Dragon Ball Z-Chala head chala 183 887
Full metal alchemist NEW 183 888
Ghost Rider NEW 183 889
Gundam Seed D.-Niteiru NEW 183 890
Il était une fois dans l'ouest 183 891
James Bond-Casino Royale 183 892
James Bond-Thème 183 893
L'exorciste-Tubular Bells 183 894
La panthère rose 183 895
La soupe aux choux 183 896
Le destin de lisa NEW 183 897
Le Parrain 183 898
Le seigneur des anneaux-Thème 183 899
Les bronzés font du ski 183 900
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 183 901
Les Experts 183 902
Les frères Scott 183 903
Les frères Scott-Halo NEW 183 904
Les Simpsons 183 905
Les têtes brûlées 183 906
Magnum 183 907
Midnight Express 183 908
Mon nom est personne 183 909
Naruto NEW 183 910
Naruto-Go 183 911
NCIS 183 912
Pirates des Caraïbes 183 913
Prison Break VF 183 914
Requiem for a dream 183 915
Resident evil-Le film 183 916
Rocky Balboa 183 917
Rocky III-Eye of the tiger 183 918
Scarface-La résurrection 183 919
Scorpion-Dans la cage NEW 183 920
Sex and the City 183 921
Taxi 4-Génération wesh wesh 183 922
Taxi 4-Quoiqu'il arrive 183 923
Tokyo drift 183 924
PUBS TV
Citroën C4 2006-Walking away 183 925
Gan Assurances Santé NEW 183 926
L'orientale parfum femme NEW 183 937
La poste Solutions courrier NEW 183 927
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 183 928
J'ai la... qui colle 183 929
Les filles de camaret 183 930
Sirène de police américaine 183 931
Sonnerie vieux téléphone 183 932
HYMNES, RÉGIONS
An Alarc'h 183 933
Tarifs: 31313: sms non surtaxé 81111, 81122: 3€+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement! 0899: 1,35 €+0,34 €/MN
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 31111, 0,20€. Lost, Desperate Housewives: © 2006 Gameloft. Under license by © Touchstone Television. All Rights Reserved. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
SMS+
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81111 (worms au 81111)
+ JEUX: REFLEXION COURSE SIM BILLARD CASINO STRATEGIE ACTION CARTES TIR SUDOKU FLIPPER... au 81111 (reflexion au 81111)
+800 JEUX: JEUX au 81111
183 599 Test QI
183 600 Block Breaker DX
183 601 Aquaria
183 602 Bubble Gun
183 566 Bubble Bash
183 569 3DBillard3
183 567 Puissance 4 Extreme
183 568 Platinum Mah-Jong
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 183824 au 81122 pour la sonnerie Désolé pour hier soir.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
(183653MARIE au 81122)
+400 PERSOS: PERSOS au 81122
183 653 MARIE
183 654 Cindy
183 655 THOMAS
183 656 Nico + Aurélie
183 657 ANTHONY
183 658 KEVIN
183 659 Jacques
183 660 Ségolène
L'abus de bisous avec Ségolène est bon pour moi
183 677 Nicolas
L'abus de câlins avec Nicolas est bon pour la santé
183 676 Sabine
183 661 SAMANTHA
183 662 Farida
183 663 CHRISTINE
183 665 Julie
183 666 Gwenaelle
183 667 Olivia
183 668 Farid
183 669 MATTIAS
183 670 Sandra
183 671 Kader
183 672 Mon Ange
183 673 MELISSA
183 674 Samuel Emilie
183 621 Ce cochon vous aime!
183 626 L'écran s'illumine en un éclair!
183 625 Il pète, c'est trop mignon!
183 618 Elle vous aime!
183 619 Je suis gentille, meuh!
183 620 Oups!
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au 81122 (neons au 81122)
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122
183 646 Les néons clignotent!
183 630 Il se font des câlins
183 639 Le Hummer explose l'écran!

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 2 ans/26 n° et je reçois un jeu surprise** (version PC) **pour 85 €** au lieu de 169 € — E92J

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50 €** au lieu de 84.50€* (soit 46 % d'économie) — E192

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous : ❒ PC ❒ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❒ PlayStation ❒ PSP ❒ Game Cube ❒ Game Boy Advance SP ❒ Xbox ❒ Xbox 360 ❒ DS Nintendo ❒ Wii
❒ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

Future

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.